ste mes en el CD de PlayStation*: demos jugables de Croc, aRappa the Rapper, Test Drive 4 y Oddworld

*CD sólo válido en España

¡SORTEOS DE LOCURA!

10 JUEGOS COMPLETOS BROKEN SWORD

5 JUEGOS COMPLETOS TOMB RAIDER 2

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 12

975 Ptas.

VIC

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

ALERTA ROJA EN EL UNIVERSO DE LA ESTRATEGIA MILITAR

MATERIA GRIS

PRETÉRITO, PRESENTE Y FUTURO PERFECTOS DE LA SESUDA MÁQUINA DE SONY

ANÁLISIS:

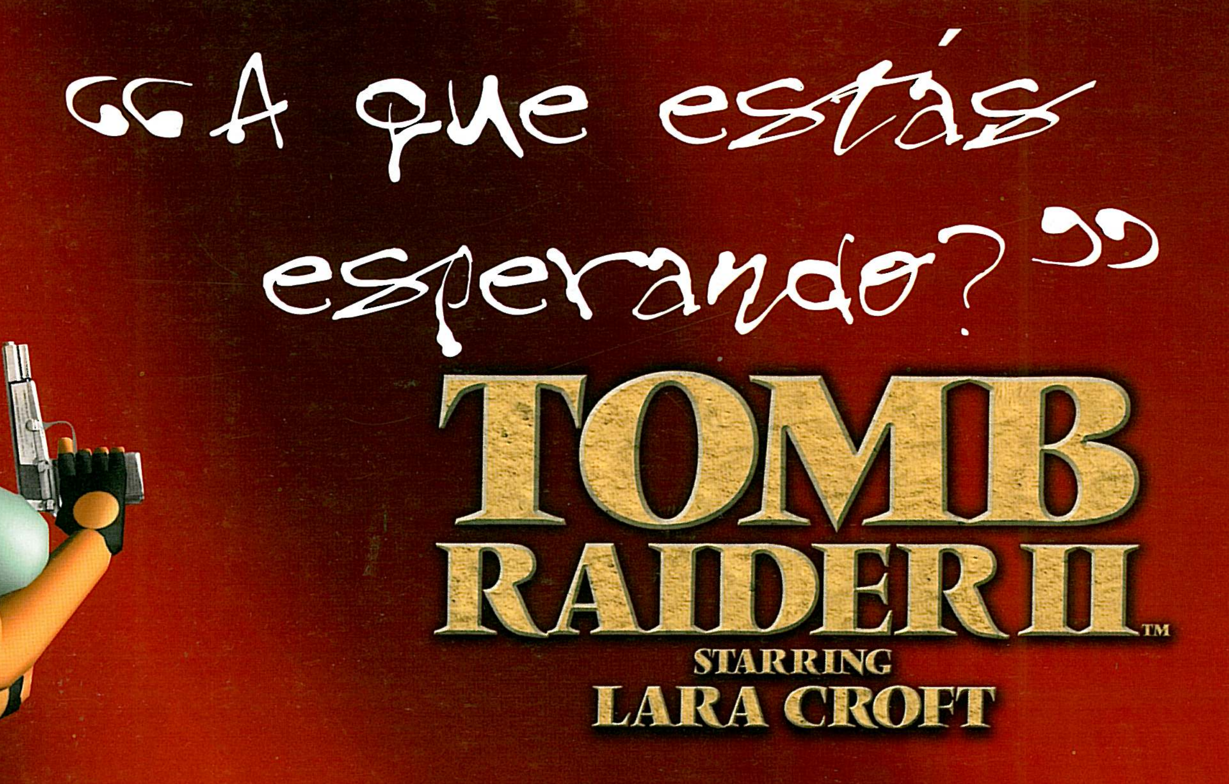
- FINAL FANTASY VII
- G-POLICE
- TIME CRISIS
- SF EX PLUS ALPHA
- TOTAL DRIVIN'
- NIGHTMARE CREATURES
- CROC
- RAPID RACER
- COLONY WARS
- ACE COMBAT 2

MÁS

- TOMB RAIDER 2
- CRASH BANDICOOT 2
- ACTUA SOCCER 2
- BROKEN SWORD 2
- Y OTROS...

La revista PlayStation más vendida del mundo

00012
8 414090 112772


“A que estás esperando?”
TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT

Editorial

¿Cómo? ¿Que no te has dado cuenta de que hemos cumplido nuestro primer año de vida? Si es que eres un despistado, hombre. Pues mira: en este momento estamos los plumíferos de *PlayStation Magazine* soplando la velita y comiéndonos el pastelito de rigor.

Claro que nuestros lectores van a tener bastante con la fiesta continua con que les obsequian este mes los fabricantes, porque Papá Noël está ahí, a la vuelta de la esquina, con el saco rebosante de nuevos títulos. Y es que habrá de todo y para todos: rol *(Final Fantasy VII)*, vuelos futuristas *(G-Police)*, disparos pistola en mano *(Time Crisis)*, tortas en 3-D *(SFEXPA)*, castañazos sobre ruedas *(Total Drivin')*, pesadillas londinenses *(Nightmare Creatures)*, lágrimas de cocodrilo *(Croc)*, lanchas a todo trapo *(Rapid Racer)*, misiones galácticas *(Colony Wars)*, maniobras aéreas *(Ace Combat 2)*, exploración anatombica...

Además, tenemos otro acontecimiento importante que celebrar: el segundo aniversario de nuestra máquina favorita. A ella dedicamos el megareportaje de las páginas centrales: un homenaje por nuestra parte al ayer, hoy y mañana de la PlayStation, origen y razón suprema de la existencia de esta revista y de la parte más inteligente de la humanidad.

Que cumpla (y cumplamos) muchos más.

Empar Revert
Directora

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

Baila, pelea, conduce, salta, rescata, escapa... ¿Bond, James Bond? No, nada de Cero cero sietes. Se trata ni más ni menos que de nuestro disco de este mes.







PaRappa The Rapper — **Jugable**
El juego más extraño, original e inclasificable de cuantos han pisado territorio PlayStation.

Croc — **Jugable**
Los juegos de plataformas en 3-D están de moda, y este bichejo protagoniza uno de los mejores.

Test Drive 4 — **Jugable**
Conduce coches de verdad a lo largo de carreteras realmente peligrosas.

Oddworld — **Jugable**
Afíncate en la insólita tierra de Oddworld.

Deathtrap Dungeon — **Vídeo**
¿Una aventura en 3-D de dragones y mazmorras?

Bushido Blade — **Vídeo**
Echa una ojeada al impresionante *beat 'em up* de Square.

Net Yaroze — **Vídeo**
Lo que puede hacer con una Yaroze quien le pone la mano encima.



Sumario

31 diciembre 1997

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Pilar Sans**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Víctor M. Dasilva, Asunción Guasch, Nacho Hernández, Arnau Marín, Pilar Orero, Mariana Orozco, Carlos Robles, Javier Vico, Ana Sedano, José Juárez , Josué Juárez, Rosana Rivero, Miquel López i Carles Sierra.
Corrección: Carmen Arias

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
CADE, S.A. de C.V.
Lago Lodoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 531 10 91

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona







Tennis Arena



Crash Bandicoot 2

24

Broken Sword 2

PREPLAY





56

62

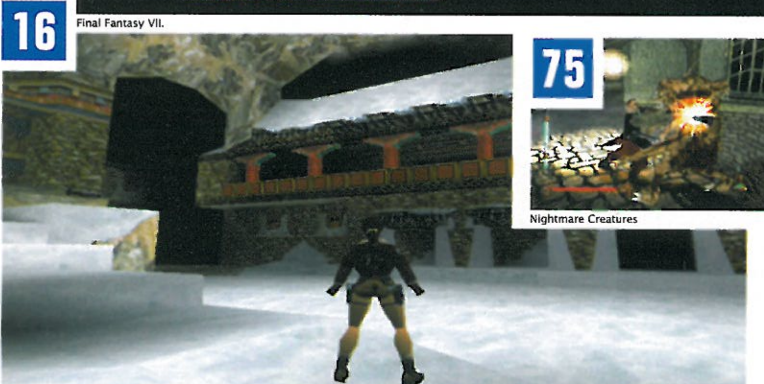


G-Police

Final Fantasy VII.

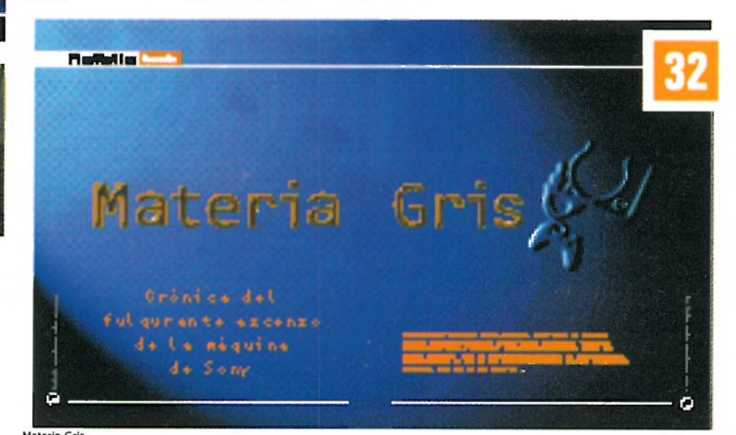
16

75


Nightmare Creatures

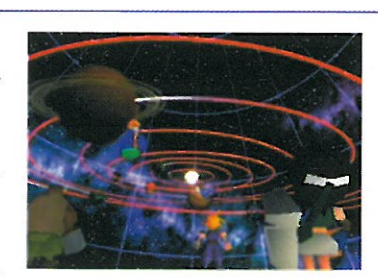
Tomb Raider 2

32



Materia Gris

PLAYTEST



REPORTAJE

50



SECCIONES



«Va de retro»

¿Juegos de antigua generación en mi PlayStation?

La moda *retro* cobra cada vez más fuerza. Lo que empezó como una reedición de Namco, que ahora ya va por su quinta parte (y continuará con *Namco Museum Encore*), ha contagiado al resto de compañías, que ven en ello una forma de rentabilizar el trabajo ya realizado. La última en sumarse a la idea ha sido Konami, que acaba de lanzar en Japón su segunda entrega de clásicos de MSX, la otra gran máquina de Sony que por diversas circunstancias no llegó a cuajar en la medida de lo esperado.

Cada CD incluye 10 juegos. Resulta incomprensible desde cualquier punto de vista, exceptuando el del vil metal, que con la gran cantidad de juegos que Konami lanzó para MSX sólo se incluyan 10 títulos por CD.

Capcom, por su parte, nos pone los dientes largos con una recopilación de los últimos *Megaman* (*Rockman* en tierras niponas), con cinco juegos de robot azulete, y *Street Fighter Collection*, una recopilación bastante atractiva de las recreativas de *SF2* que no hace mucho se adueñaban de nuestra paga. A pesar de la indudable mejora que han sufrido los *beat 'em up* con la llegada de las tres dimensiones, el viejo Ryu te atará a tu PlayStation más tiempo del que te imaginas.



Otro juego anacrónico nos llega de la mano de Hasbro: *Monopoly*, basado en el popular juego de mesa que ya obtuvo su versión para ordenadores y consolas de 8 bits.

Pero la fuerza de los clásicos no sólo se manifiesta reviviendo sus viejas aventuras, o eso al menos cree Taito, que nos devuelve todo un mito en la historia de los videojuegos con un lavado de cara oportuno: *Arkanoid Returns*. Y si clásico es *Arkanoid*, qué os vamos a decir de la mascota por excelencia de los videojuegos. *Pacman* vuelve con un juego de plataformas en tres dimensiones, *Pacman: Ghost Zone*, aunque los de Namco parecen tener algunos problemas con su programación y no se sabe nada de la fecha de salida. Namco quiere asegurarse de que Pac tiene el retorno que se merece. Esperemos que lo consigan.

Megaman en 3-D ahora también para PlayStation

A todos les llega la hora, y *Megaman* no podía ser menos, aunque las reiteradas apariciones del personaje de Capcom en PlayStation manteniéndose fiel a las 2-D parecían indicar lo contrario. Al fin tenemos noticias de que Capcom está preparando un *Megaman* en tres dimensiones que nos llegará con el nombre de *Megaman Neo* (*Rockman dash* en Japón). Parece ser que a Capcom también le ha hecho gracia la movida del juego de rol y han añadido a su nuevo intento muchos tintes de él. Así que tendremos oportunidad de conocer a la ¿novia? de Megaman (Roll Kiyasketo) y a su abuelo rockero. Tiempo habrá para detalles, porque el juego no verá la luz en Japón hasta dentro de unos meses.

Más competencia

Confidencial

Nuestra Playstation va derrotando poco a poco a toda consola que ose retarla: Saturn es casi historia, mientras que Nintendo lucha porque su N64 supere en ventas a Gameboy. VM Labs, en vista del panorama, ha decidido lanzar una consola que pretende instaurar como la cuarta parte en la disputa. El proyecto X (ése es el original nombre con el que los de VM Labs han bautizado al engendro) cuenta para salir adelante con gran parte del equipo de la antigua Atari, entre ellos Jion Mathison (padre de la estupendísima Jaguar de 64 bits), y acaban de fichar los servicios de Bill Rehbock (vicepresidente de soporte técnico de Sony), que se encargará de tratar de convencer a las *terceras partes* para que programen en la nueva consola. Esperamos que le quede algo de tiempo libre para seguir jugando tras tan arduo trabajo.



Prototipo de PSX 2 diseñado por *PSM*. ¿Conseguirá el proyecto X desafiar siquiera a la actual consola de Sony? No tardaremos en saberlo. O puede que sí.

Japón es otro mundo
Delicatessen del Sol Naciente

Ya conoces los extraños gustos que tienen para los juegos nuestros colegas de ojos rasgados. Allí pegan muy fuerte los juegos de rol y una de sus últimas locuras es *Tokemeki Memorial Drama Series Vol.1*. Se trata de una especie de juego de rol en el que no tendremos que salvar el mundo, sino algo mucho más difícil: ligar.

Este juego no es más que el primero de una saga que promete dar mucho que hablar, dado que Konami prepara diversas continuaciones en que las protagonistas sean las amigas de Saki Nijino. ¿La historia? Muy sencilla: eres un estudiante universitario que está en el equipo de fútbol de la facultad. Saki es la encargada de dirigir el equipo. Saki y tú os hacéis amigos, muy amigos. Pero si no quieres ver la pantalla de *game over*, deberás intimar más con ella. ¿Llegaremos a ver algo así en España algún día?

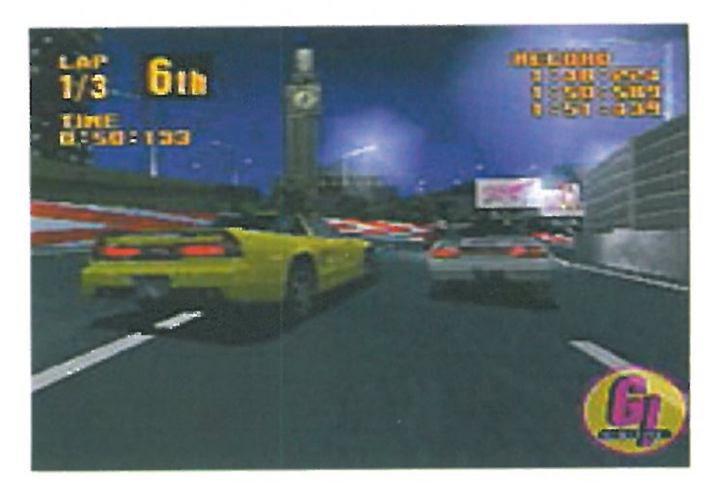
Otra de las locuras japonesas es el *tamagotchi*, que será lanzado para PlayStation de la mano de Bandai (no podía fallar). Contará con ocho botones y una pequeña historia, y es posible que llegue a España. Mientras, desempolva el tuyo y ve practicando. Por último, queremos hablarte de dos juegos extraños donde los haya: *SatelliTV* de Nihonichi Software y *The Convenience Store 2* de Human. *SatelliTV* es un simulador en el que deberemos controlar mil canales de televisión por satélite: nombrar los directores, evitar las huelgas y similares. Entretendrá a los japonesitos a partir de enero de 1998. Por su parte, *The Convenience Store 2* es mucho menos ambicioso: sólo te pone en la piel de un simple director de una cadena de televisión, y debes encargarte de contratar y despedir empleados, organizar teletiendas.



Tokio Game Show
De Japón a... *PSM*

La feria de videojuegos mas importante de Japón, y junto al E3, la más importante del mundo, ha pasado sin excesivos bombazos que contar. Se tenía la esperanza de ver algo por fin de la versión para PlayStation de *Tekken 3*, pero esta vez parece que la conversión se hace más de rogar, dadas las superiores características de la máquina.

Alguna sorpresa hubo, y la más interesante la protagonizó Sony con *Grand Turismo*, que algunos pudimos ver en el SIMO celebrado en Madrid a principios de noviembre. Claro que, hablar de otro juego de coches impresionante ya no impresiona... La verdad es que *Grand Turismo* promete aportar un soplo de aire fresco a uno de los géneros mas trillados de PlayStation.



Para empezar, está desarrollado por el mismo equipo que creó *Motor Toon GP* y su continuación, juegos que quizás por su aspecto infantil no han obtenido el reconocimiento que merecían (la primera parte ni siquiera se distribuyó en España de manera oficial), pero que, sobre todo en su segunda parte, divertían a todo el que osaba ponerse ante ellos, tanto o más que cualquier bestia tecnológica de las que tanto hablamos. Por otra parte, los gráficos salta a la vista... A la espera de la versión final, casi podríamos afirmar que superan con creces a cualquier juego de su género visto en PlayStation, y por lógica a cualquier juego de coches de soporte doméstico. Los juegos de Sony Japón siempre aportan algo interesante al catálogo de PlayStation. *Jumping Flash*, pese a ser un juego bastante penoso, en su momento aportó la tercera dimensión real al género de las plataformas (mientras Sega presumía de lo mismo con su pulga verde en 2,5-D), y de *PaRRapa the Rapper* todo está dicho ya. Sin embargo, son juegos que fuera de Japón no han conseguido un tirón demasiado importante. Puede que con *Grand Turismo* Sony quiera cosecharse su primer gran éxito de ventas en todo el mundo, y es probable que lo consiga.

Otro de los juegos más esperados fue *Resident Evil 2*, del que se pudo ver una demo. El pánico vuelve a la PlayStation, pero no temas si tienes problemas cardíacos: es probable que en Europa sea ligeramente censurado para evitar desgracias... Los japoneses deben tener más aguante que los occidentales, porque disfrutarán de la versión completa.

Square presentó sus esperados *Front Mission Alternative* y *Front Mission 2*, y, toma nota, dos nuevos juegos de rol: *Chocobo's Mystery Dungeon* y *Xenogear*. Teniendo en cuenta cómo se las gastan los de Square, deberías irte aprovisionando de palomitas y derivados. Y además la compañía nos prepara otra sorpresita: *Final Fantasy* pasará a la gran pantalla, si bien tendremos que esperar hasta más o menos el año 2000.

PSYGNOSIS SOBRE RUEDAS

Psygnosis ha tenido la genial idea de habilitar un autobús inglés de dos pisos con multitud de consolas PlayStation. El resultado: una auténtica sala de juegos móvil. El autobús en cuestión inició su recorrido por la península ibérica el pasado 10 de noviembre, y tiene previsto circular por carreteras españolas durante un mes y medio aproximadamente.Si aún no te has subido en él, reserva billete, porque es la línea más solicitada y va siempre hasta los topes de gente.
Te adelantamos su trayectoria. ¡Por favor, sin empujaaaaaar!

Noviembre

Día 10	Zaragoza
Día 11	Barcelona
Día 12	Barberá
Día 13	Badalona
Día 14	Prat
Día 15	Sant Boi
Día 17	Villareal
Día 18	Saler
Día 19	Alfafar
Día 20	Valencia
Día 21	Val
Día 22	Ademuz
Día 24	Alicante
Día 25	San Juan
Día 26	Murcia
Día 27	Rosaleda
Día 28	Málaga
Día 29	Marbella

Diciembre

Días 1 y 2	Jerez
Día 3	Huelva
Días 4 y 5	Sevilla
Día 9	Macarena
Día 10	San Pablo
Día 12	Salamanca
Día 13	León
Día 15	Santiago
Días 16 y 17	La Coruña
Día 18	Gijón
Día 19	Santander
Día 20	Burgos
Día 22	Valladolid
Días 23 y 24	Alcobendas
Día 26	Valderas
Días 27 a 31	Madrid

Enero

Día 2	Leganés
Día 5	Pozuelo

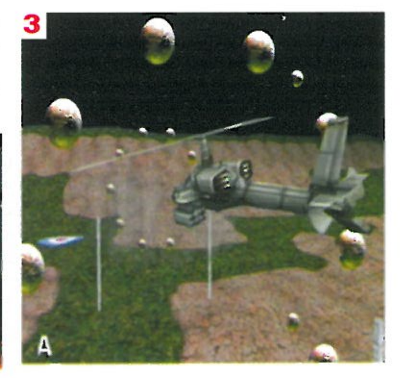
DESDE ESTADOS UNIDOS

Red Alert está llamado a revolucionar el género de estrategia en la PlayStation la «*Final Fantasy*-manía» empieza cinco días antes de lo previsto y *Funky Monkey* está en camino...

[1] *Messiah* es la última criatura de Dave Perry. [2] *Front Mission 2*, de Square, pretende convertirse en un nuevo éxito subiéndose al tren de la *Final Fantasy VII*-manía desatada en Estados Unidos. [3] *Fly by Wire*, el simulador de vuelo de Shiny Entertainment. [4, 5, 6] *Red Alert* está llamado a revolucionar el género de estrategia en la PlayStation gracias a unos controles más fáciles de manejar.

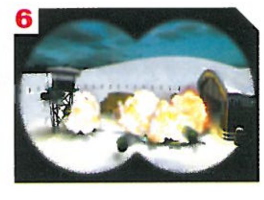




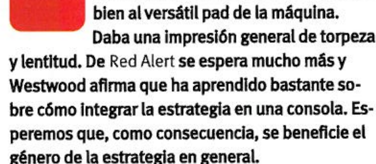


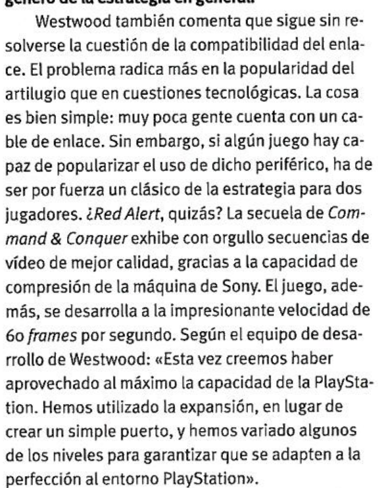












GT Interactive Nueva York ha dedicado los últimos meses a servirnos *Duke Nukem* en bandeja.

Command & Conquer supuso una decepción para muchos jugadores PlayStation. Los controles no se prestaban bien al versátil pad de la máquina. Daba una impresión general de torpeza y lentitud. De Red Alert se espera mucho más y Westwood afirma que ha aprendido bastante sobre cómo integrar la estrategia en una consola. Esperemos que, como consecuencia, se beneficie el género de la estrategia en general.

Westwood también comenta que sigue sin resolverse la cuestión de la compatibilidad del enlace. El problema radica más en la popularidad del artilugio que en cuestiones tecnológicas. La cosa es bien simple: muy poca gente cuenta con un cable de enlace. Sin embargo, si algún juego hay capaz de popularizar el uso de dicho periférico, ha de ser por fuerza un clásico de la estrategia para dos jugadores. ¿*Red Alert*, quizás? La secuela de *Command & Conquer* exhibe con orgullo secuencias de vídeo de mejor calidad, gracias a la capacidad de compresión de la máquina de Sony. El juego, además, se desarrolla a la impresionante velocidad de 60 *frames* por segundo. Según el equipo de desarrollo de Westwood: «Esta vez creemos haber aprovechado al máximo la capacidad de la PlayStation. Hemos utilizado la expansión, en lugar de crear un simple puerto, y hemos variado algunos de los niveles para garantizar que se adapten a la perfección al entorno PlayStation».

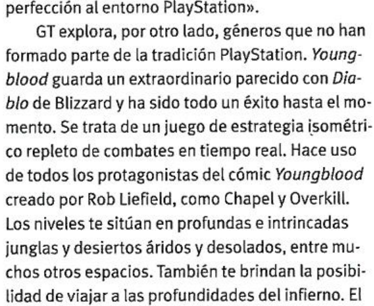
GT explora, por otro lado, géneros que no han formado parte de la tradición PlayStation. *Youngblood* guarda un extraordinario parecido con *Diablo* de Blizzard y ha sido todo un éxito hasta el momento. Se trata de un juego de estrategia isométrico repleto de combates en tiempo real. Hace uso de todos los protagonistas del cómic *Youngblood* creado por Rob Liefield, como Chapel y Overkill. Los niveles te sitúan en profundas e intrincadas junglas y desiertos áridos y desolados, entre muchos otros espacios. También te brindan la posibilidad de viajar a las profundidades del infierno. El jugador puede escoger entre múltiples equipos de cuatro miembros y cada uno de los grupos posee distintas cualidades. Asimismo, puede aumentarse el poder de los personajes mediante la ascensión de niveles y la consecución de armas especiales.

Mientras tanto, un héroe animal con mucha cara dura se acerca sin pudor alguno a nuestra consola. Prepárate para recibir calurosamente a Funky Monkey, de Blam, el héroe de una aventura en 3-D al estilo de *Zelda* que aparecerá en Europa a lo largo del año próximo. Al parecer, este chimpancé se ve atrapado en un mundo onírico. Con un equipo mágico a tus órdenes, te adentrarás en un gigantesco mundo poligonal compuesto por más de 16 mazmorras y 45 enemigos diferentes. Los entornos son escenas renderizadas en tiempo real e interactivas al 100%.

El equipo de Shiny Entertainment que Dave Perry dirige está trabajando a todo gas en *Messiah*, la tan cacareada aventura gráfica tridimensional. Un dato interesante: la versión PlayStation estará disponible antes que la de PC. Tal como Perry explica: «Preferimos trabajar para el mercado de las consolas. No podemos debilitar nuestras raíces como equipo dedicado a ellas». Según Dave, el equipo de *Messiah* ya ha finalizado una versión PlayStation que funciona a una trepidante cantidad de *frames* por segundo. Tenemos noticias de que Shiny se encuentra trabajando en un simulador de vuelo. *Fly By Wire* se basa en helicópteros de manufactura casera. El juego aprovechará el joypad analógico para PlayStation cuando asome al mercado en 1998. Según explica Dave: «Decidí hacer *Fly By Wire* para demostrar que es posible desarrollar nuevos géneros y que toda esa historia de que «tiene que ser como *Doom*» o «tiene que ser un juego de combate» no sólo es un error, sino además una excusa de las empresas para seguir ofreciendo lo de toda la vida». Perry también está trabajando en una secuela de *MDK*.

Por último, un breve comentario sobre *Final Fantasy VII*. El famoso título, que está en nuestro poder desde el pasado mes de noviembre, apareció en Estados Unidos cinco días antes de lo que estaba previsto por esos lares. Como resultado, el conjunto de jugadores yanquis se fue de la chaveta. Tras un año de promoción a bombo y platillo y una machacona campaña televisiva, se formaron interminables colas de ávidos compradores a las puertas de las tiendas de Wyoming a Alabama.

Tras el éxito de *FFVII*, Square está ultimando la realización del juego de estrategia titulado *Front Mission 2*, que de momento no tiene pinta de dejarse caer por España. La acción se sitúa en un mundo futurista donde enormes robots mantienen el orden armados hasta los dientes. *Front Mission 2* emplea un enfoque táctico que se parece en muchos aspectos al de *Final Fantasy Tactics*. Una de las mayores diferencias en lo referente al motor se pone de manifiesto cuando tiene lugar un encuentro en el mapa táctico. En ese momento, la escena se transforma en secuencias 3-D en las que se desarrollan las batallas entre determinados robots. Por lo visto, al final es frecuente que sólo quede uno en pie, tras la descarga de rayos láser y cohetes mil. Como era de esperar, hay una amplia gama de robots y una incluso mayor de armas. El juego cuenta con una rica historia de fondo en la que intervienen varios personajes. El resultado promete ser santo de la devoción de aficionados a la estrategia y fans de los juegos de rol.





DESDE JAPÓN

Nuestro corresponsal nos pone al corriente del Tokyo Games Show, la muestra de videojuegos más grande que acoge el país de los peripatéticos tamagotchis. Con las Navidades a la vuelta de la esquina, la cosa está que arde...

1



2

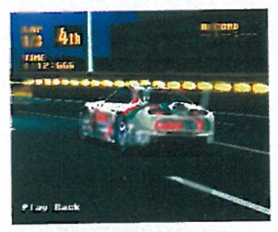
3

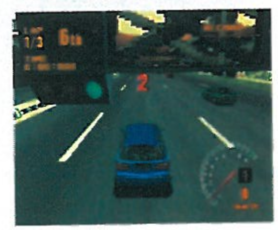
4



[1] Capcom sigue desarrollando *Biohazard 2*. [2] ...Y la demo cautivó a un buen número de espectadores. [3] El Tokyo Games Show siempre es impresionante. [4] *Overblood 2* se reveló muy popular.







***Grand Turismo*, de SCE, incluirá como mínimo 87 coches auténticos, 11 circuitos y 128 mejoras. Su aspecto es realmente magnífico.**

El Tokyo Games Show es en la actualidad la feria de videojuegos más grande de Japón, y siempre atrae una gran cantidad de público. Se celebra dos veces al año y en la reciente edición de otoño se han presentado la mayoría de los títulos que deben aparecer en Navidad; al mismo tiempo, ha servido para confirmar que la PlayStation es la consola más querida entre los consoleros nipones. Casi la mitad de los 492 títulos mostrados estaban diseñados para la consola de Sony, mientras que sólo una cuarta parte iba dirigida a Saturn.

De los juegos presentados, SCE se llevó el gato al agua con su título de carreras *Grand Turismo*. Pese a su pinta europea, *Grand Turismo* —que aparecerá en España en abril, según las previsiones— ha sido desarrollado por Namco. Contiene 87 coches, todos ellos patrocinados por sus respectivos fabricantes (Honda, Toyota, Mazda, Nissan, Subaru y hasta Aston Martin y Chevrolet, entre otros). Cada coche puede adaptarse a las necesidades del usuario, dado que existen 128 posibilidades de modificación; hay un total de 11 circuitos y dos modalidades, que básicamente son equivalentes a arcade y a campeonato Grand Prix. Su combinación de gráficos potentes y acción trepidante fue todo un éxito en el *stand* de SCE, junto con una versión japonesa de *F1*.

Muy cerca de SCE se encontraba el *stand* de SquareSoft, que volvió a causar sensación con su acostumbrado despliegue de poderoso software. Además de *Front Mission 2* y *Front Mission Alternative*, Square también presentó una versión jugable de *Elhonder*, su juego de disparos más reciente, y dos nuevos juegos de rol, *Xenogear* y *Chokobos Mystery Dungeon*. Este último está basado en la popular serie de Chunsoft *Siren Mystery Dungeon*, pero con un chokobo (el simpático animal de la serie *Final Fantasy*) como protagonista. Por otro lado, *Xenogear* sigue más bien la línea de los títulos *Final Fantasy* de SquareSoft. Lo más destacable de *Xenogear* es su motor para producir batallas poligonales en 3-D. Tiene un ligero sabor a *Final Fantasy VII*, y el jugador deberá defenderse de monstruos de nueva estampa y enemigos más tradicionales. Se rumorea que se está preparando una versión para Estados Unidos. Aún está por ver que alcance nuestras costas.

En el *stand* de Square también pudimos ver *Soukaigi*, un juego inspirado en *Bushido Blade*. En este flamante *beat 'em up*, los combates tienen lugar en un *max-mix* futurista entre el Japón tradicional y el Tokio más moderno. Intervienen 16 personajes, pero Square parece haberse concentrado en el aspecto aventurero del juego más que en las luchas. Por desgracia, no hubo versión jugable alguna de *Parasite Eve*.

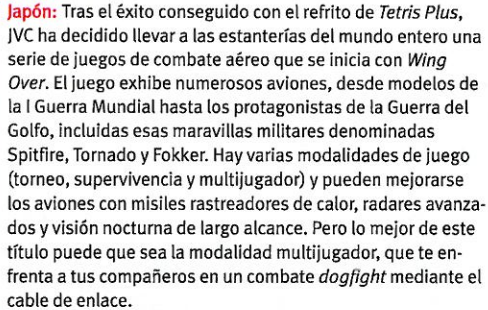
Riverhill Soft presentó su última versión de *Overblood 2*. En Occidente acaba de salir el juego original (en España lo obtenemos de manos de Electronic Arts), y en Japón ya están preparando la continuación. La versión que se mostró en la feria permitía probar el juego, y saltaba a la vista que se ha mejorado el movimiento de los personajes y la calidad general de los gráficos. Al igual que sucedió con el primero de la serie, *Overblood 2* será un juego de aventuras genuino.

En el *stand* de Capcom la perita en dulce fue, por supuesto, *Biohazard 2* (*Resident Evil 2* en España). El juego presentó innumerables detalles nuevos y exhibió fabulosas escenas de acción sangrienta. Estamos seguros de que será un título excelente. Konami también mostró un buen número de nuevos títulos de software. El más destacado fue *Hyper Olympics In Nagano*, un juego deportivo en sintonía con *Track 'N' Field* que en España se dará a conocer como *Winter Olympics '98* y que asomará a nuestras estanterías a mediados de diciembre o enero, poco antes de la celebración en febrero de los Juegos Olímpicos de Invierno Nagano 98. Los jugadores podrán escoger entre 16 países distintos y practicarán 12 modalidades deportivas. Hay una modalidad olímpica que permite al jugador hacerse con una medalla de oro en pruebas individuales, mientras que la de Campeonato asigna al jugador una calificación general basada en su actuación en cada una de estas 12 categorías. Entre las disciplinas, nos ejercitaremos con el esquí alpino, el estilo libre, el *snowboarding*, los saltos, las carreras de velocidad, el *bobsleigh*, el *luge* y el *curling*.

Una de las noticias más sorprendentes la constituyó la presentación de un título Bomberman para nuestra consola: *PlayBomberman*. El juego es exactamente igual a las anteriores versiones en 2-D, pero como novedad se inserta un plano en cuarto con el que se obtienen perspectivas tridimensionales.

Finalmente, Bandai presentó una demo de *R?MJ The Mystery Hospital*. *R?MJ* (un nombre tan extraño para los nipones como para un servidor) posee una jugabilidad similar a la de *D The Dinner Table*, en el que el jugador ha de emplear a fondo los cinco sentidos para resolver los misterios que se le plantean.

La trama se basa en una historia aterradora en la que un virus que amenaza la vida terrestre se extiende sin cesar por todo el planeta.



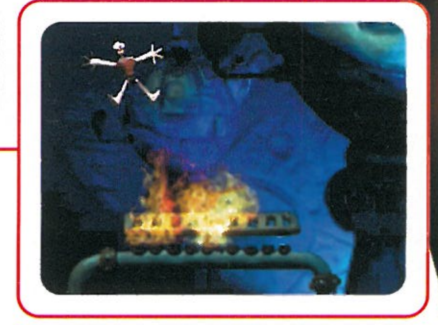
Japón: Tras el éxito conseguido con el refrito de *Tetris Plus*, JVC ha decidido llevar a las estanterías del mundo entero una serie de juegos de combate aéreo que se inicia con *Wing Over*. El juego exhibe numerosos aviones, desde modelos de la I Guerra Mundial hasta los protagonistas de la Guerra del Golfo, incluidas esas maravillas militares denominadas Spitfire, Tornado y Fokker. Hay varias modalidades de juego (torneo, supervivencia y multijugador) y pueden mejorarse los aviones con misiles rastreadores de calor, radares avanzados y visión nocturna de largo alcance. Pero lo mejor de este título puede que sea la modalidad multijugador, que te enfrenta a tus compañeros en un combate *dogfight* mediante el cable de enlace.



Estados Unidos: Desde su constitución en 1996, Dreamworks Interactive se ha consagrado a la producción de su primer juego para PlayStation, *The Lost World*, de reciente aparición. Su segundo trabajo, *Skullmonkeys*, se basa en un título para PC de fantasía denominado *The Neverhood*. En lugar de remedar un juego cualquiera de N64, los desarrolladores de Dreamworks han optado por un título de plataformas 2-D bien raro. *Skullmonkeys* despliega más de 100 niveles repartidos entre unos 20 mundos de singular naturaleza. Sólo diremos que cuando lo probamos nos aconsejaron que recogiésemos la mayor cantidad posible de jerbos, unos curiosos roedores que mantienen a raya a los monos calavera...







El mundo PlayStation

Un fascinante juego de carreras en Japón, yanquis que rehuyen chimpancés y consolas a rebaja en nuestras antípodas...



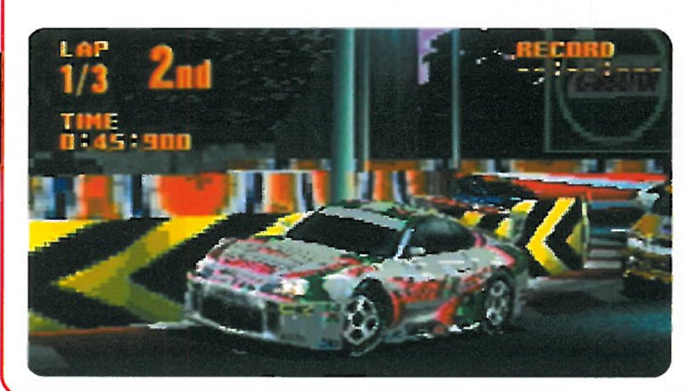


Japón: Mientras tanto, los programadores de Konami, espoleados por el increíble éxito cosechado con *ISS Pro*, han trabajado duro en su último simulador deportivo, *Winter Olympics '98*. El juego, que repite la estructura de la versión de verano, incluye modalidades clásicas como el slalom, el patinaje de velocidad o el *snowboarding*. Los que disfruten de MultiTap podrán organizar partidas para cuatro jugadores, y competir entre los amigos o contra el ordenador en modalidad torneo. A ver si estuviese disponible paraaaa... Bueno, a ver si estuviese disponible pronto.

Japón: Sony Japón ha difundido detalles sobre su más reciente obra de carreras, *Grand Turismo* o *GT*, un título pensado para eclipsar cualquier otro juego de carreras habido en el mercado. El objetivo principal en *GT*, como en *Rage Racer*, es ganar carreras para conseguir dinero con el que hacerse con mejores bólidos. Pero en esta ocasión la lógica se impone: todo componente del vehículo puede perfeccionarse, desde el filtro de aire hasta el tubo de escape; incluso cabe adquirir vehículos de segunda mano si estás en las últimas. Sony ha obtenido licencias de algunos de los fabricantes de coches más importantes del mundo, así que podremos contemplar más de 250 automóviles circulando a toda pastilla por sus 12 circuitos.







Australia: Nuestra relación con Australia tiene su gracia. A nosotros nos llegan tarde sus telenovelas y a ellos les pasa tres cuartos de lo mismo con los descuentos en el precio de la consola gris. En los últimos meses, la máquina de Sony se ha podido adquirir en aquel continente por la respetable cantidad de 299 dólares autóctonos (unas 35.000 pesetas), y Sony ha anunciado una reducción para situarla en 199 dólares (también autóctonos y correspondientes a unas 23.000 pesetas, perra más, perra menos). Según las estadísticas sobre ventas semanales, la consola PlayStation se ha convertido en la estrella indiscutible del mercado, con un total de 200.000 unidades vendidas.

PORTADA EXTRANJERA

Nuestro periplo por el planeta en busca de revistas hermanas recala este mes en Italia y Polonia.



Italia

En la portada de la *PSM* italiana aparece *Paparappa The Rappa*, la denominación que los de la península de la bota han otorgado a *PaRappa The Rapper*. No nos explicamos la «pa» de más, pero lo cierto es que el pequeño rapero figura en la cubierta junto a su chica, Sunny Funny, y en el interior se proporciona gran cantidad de información sobre sus aventuras.



Polonia

Mientras tanto, en Polonia la consola se continúa vendiendo a buen ritmo, según **Rafal Beike**, subdirector de la edición polaca de *PlayStation Magazine*. Este verano, los juegos estrella en la lista de ventas han sido *Rage Racer* y *Soul Blade*. Y con *V-Rally*, recién aparecido en su mercado, Polonia se ha puesto al día en novedades a escala europea tras su prolongado letargo. Pese a todo, siguen ahí ciertas diferencias culturales de interés, como la altísima puntuación que los colegas polacos conceden a títulos como *Blast Chamber* o *Tenka*.
Sobre gustos, a veces lo escrito es bien distinto.

La isla del desconcierto

Gremlin se marca un pasodoble con hombres de negro; ASCII se pasea en camión por la ciudad, Grolier mide sus fuerzas con un virus y, *mamma mia*, el *break-dance* ha vuelto...

Oxford: El nombre de Grolier Interactive se asocia habitualmente a productos multimedia, pero esto cambiará con un par de juegos para PlayStation. *V2000* es la secuela de *Virus*, el clásico juego para Amiga, y supone el retorno de uno de los diseñadores más creativos de la industria, David Braben (famoso por *Elite*). En este título estás al control de una pequeña nave estilo lanzadera que recorre seis planetas en busca de portadores de virus mortales. Cada escenario plantea un desafío propio, desde el primero de los niveles —de fácil resolución— hasta el subacuático, en el que la nave circula entre golpes de corriente. El segundo título de que hablábamos, *Xenocracy*, es un *shoot 'em up* espacial con un toque estratégico sabor a *Star Trek*.



Sheffield: La muestra ECTS deparó pocas sorpresas, pero Gremlin Interactive se desmarcó al anunciar sus planes de publicación de un juego basado en la película *Men In Black*. El nuevo título, desarrollado por un equipo de programación estadounidense, se inspira en juegos como *Resident Evil* y *Alone In The Dark*, y presenta a los agentes J y K en plena correría por distintas ciudades, pugnando por detener la invasión de alienígenas. Gremlin informó también acerca de la licencia olímpica de que disfruta para su juego *Actua Ice Hockey*, que se espera en las tiendas a principios de 1988. El juego comprende a todos los equipos olímpicos que participaron en los Juegos de Nagano, y digamos que tiene buena pinta.



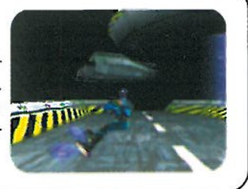
Londres: Hay quien asume que la esponsorización de PlayStation se limita a eventos relacionados con el *skateboarding* y el *snowboarding*. No siempre es así. Como ejemplo, te diremos que Sony patrocinó el campeonato de *break-dance* de Gran Bretaña que se celebró en noviembre. Tras una ausencia de 10 años, el campeonato resurgió en 1996 gracias a su increíble aumento de popularidad.

Watford: Se le habrá asignado un nuevo nombre para el mercado europeo, pero sigue ofreciendo la acción de *Felony 11-79* (conocido como *Runabout* en Japón). Estás al mando de 22 vehículos diferentes, de una modesta Vespa a un descomunal trailer. Lo que diferencia este título de otros juegos de carreras es su carencia absoluta de pista como tal: hay un objetivo y una ciudad por la que conducir. Te pasas el rato buscando el objetivo o recorres la ciudad chocando contra todo lo que sale al paso con tal de acumular dinero. El segundo título de ASCII es un juego de terror para adultos titulado *Clock Tower*. La acción transcurre en una mansión noruega que fue escenario de una terrible masacre 100 años atrás. Deberás guiar a tu personaje para escapar de la mansión antes que los espíritus de los asesinos acaben contigo de un susto.





Slough: No es frecuente topar con un juego basado en una serie de dibujos animados que sea decente, pero *Reboot: Countdown To Chaos* parte con la ventaja de una animación íntegra por ordenador. Encarnas a Bob, un guardián adiestrado para proteger el universo Mainframe de los ataques obsesivos lanzados por Megabyte y su ejército de virus. Bob se desplaza por Mainframe a bordo de un armatoste de difícil descripción (haremos un intento: «dícese de una especie de tabla flotante que se mantiene a prudencial distar cia sobre la superficie»), con la que controlará su marcha por los 21 niveles en 3-D.





LOS ESCUADRONES DE G-POLICE NUNCA SALEN A LAS CALLES SIN SU ARMA DEFINITIVA
HAVOC: EL DESTRUCTOR

G-Police es un juego que contiene increíbles gráficos en 3-D, impresionantes efectos de luz y sonido así como un extenso arsenal con las más modernas armas, 35 impactantes misiones a lo largo de 51 ciudades, una secuencia intro nunca vista en un juego de PlayStation, además de contener 2 CD's y estar DOBLADO Y TRADUCIDO AL CASTELLANO.





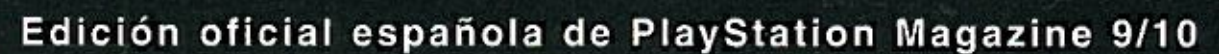


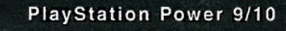
CONFIAMOS EN LA LEY

www.gpolice.com















Los comandos soviéticos han decidido invadir los países aliados. Pero éstos tampoco se andan con chiquitas. ¿Quién saldrá victorioso de tan cruenta guerra?

[1] Estos dos mandamases con sus portafolios estás a punto de cortar el bacalao. Que no te dejen fuera de juego. [2] La barra lateral desaparece cuando el puntero no se sitúa sobre él. [3 Aquí hace un frío que pela.



La fiebre de las segundas partes se ha apoderado de PlayStation. ¿Quién no ha soñado con probar *Tomb Raider 2*? ¿Quién, víctima de *delirium tremens*, no se ha imaginado el primero en afianzar sus manos sobre *Crash Bandicoot 2*? ¿Quién no siente el inconfesable deseo de agenciarse uno de los primeros ejemplares del *Resident Evil 2*? (Bueno, alguien habrá que no se vea tentado por ninguna de estas cosas: hay gustos para todo.)

Vamos a hablaros de otra segunda parte que, aunque no tenga el pedigrí de las anteriores, viene precedida por una fulgurante carrera comercial en el mundo del PC. Vendió un total de 3,4 millones de ejemplares en todo el mundo (una cifra récord, teniendo en cuenta que se trata de un juego de estrategia). Según clasificaciones publicadas en las revistas especializadas, se lo sitúa —¡atención!— entre los cinco mejores juegos de la historia del PC.

Su nombre completo: *Command & Conquer: Red Alert*. Es de suponer que te sonará el prefijo. Pues sí, se trata nada más y nada menos que de eso. Y la versión para la consola gris, aunque con un año de retraso frente a la diseñada para el ordenador personal, es una auténtica maravilla.

La nueva creación de Westwood Studios viene dispuesta a hacer frente a juegos de la catadura de *Warcraft II* o de *Z*, otra conversión de un excelente juego de PC que pretende imponerse en el cada vez más amplio mundo de la estrategia consolera.

De qué va

La acción nos sitúa en pleno 1946. El dirigente soviético J.V. Stalin dirige con mano dura el bloque comunista del Este. Sus ansias de poder no tienen límites, de modo que aprovecha el reciente final de la II Guerra Mundial y el respectivo desgaste de efectivos militares de

■ EDITOR	**Virgin**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Wesywood**	■ GÉNERO	**Estrategia militar**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno o dos**





[1] Los escuadrones de soldaditos constituyen un arma poderosa y útil contra las odiosas fuerzas enemigas. Algunos de tus muchachos lanzan granadas de mano con especial habilidad, así que cuenta con ellos. [2] Si planeas las cosas cuidadosamente, tus escuadrones pueden barrer montones de malos en un plis plas.

los países aliados europeos para invadirlos.

Red Alert nos permite escoger entre los dos bandos que se crearon a uno y otro lado de lo que más tarde sería el Telón de Acero. ¿Qué? ¿Te inclinas por los aliados o por los soviéticos?

Todavía es prematuro hacer un balance completo, sobre todo porque sólo disponemos de una versión inacabada, pero todo parece indicar que este título llenará las arcas de Virgin como sucede con su versión para PC.

A lo largo del juego se va haciendo patente el gran número de posibilidades que despliega: poco a poco verás incrementadas tus capacidades de ataque y contraataque mediante combinaciones increíbles. *Red Alert* hereda los sólidos cimientos de *Command & Conquer*, los pule con talento y añade cantidad de detalles innovadores.

Ahí van algunas de esas novedades. La recolección de mineral, con sus minerales y piedras preciosas, su refinería y su camión transportador te darán la oportunidad de aumentar tu capital. Encontrarás estructuras aliadas que sirven como taller de construcción de otros edificios, centrales de energía normal y avanzada, silo de mineral que almacena y protege grandes cantidades de mineral fundido (¡cuidado, que no te lo roben!), barracones donde entrenamos a nuestras tropas, etc. La cronosfera es un gran invento: permite desplazar una unidad de un lugar a otro sin necesidad de cruzar el espacio entre ambos puntos (va de maravilla).

Además, disponemos de un montón de unidades de lucha, médicos, asiduos al proyectil, espías (que se introducen entre las fuerzas enemigas sin ser reconocidos), ladrones (especialistas en mangar créditos de los silos y las refinerías enemigas), vehículos de todo tipo, sembradores de minas, tanques de todas las medidas, barcos de lo más variados y hasta un satélite. Y, menos tecnológico, pero más efectivo en según qué ocasiones, contaremos con perros domesticados que se zamparán al enemigo como si de una chuleta se tratara.

Con todo este arsenal y la facilidad de manejo que ya ofrecía *C&C* (aquí ampliada todavía más por el uso del ratón), ya puedes hacerte a la idea de la cantidad de horas de diversión que te esperan.

A esperar

Sólo un apunte. Unos meses después de su aparición para PC, salieron a la venta nuevas misiones bajo los títulos *Covert Operations* y *Counterstrike* que hicieron las delicias de los adictos a la estrategia. Por si fuera poco, una compañía holandesa publicó otro disco de misiones llamado *Are you Ready and Alert* que le costó una contienda legal por plagio con la todopoderosa Virgin, la retirada del juego y el abono de un total de 150.000 pesetas por cada copia vendida. La cuestión es que *Red Alert* despierta pasiones, y su fórmula tiene el éxito asegurado.

Los de *PSM* hemos tenido la suerte de disfrutar de esta versión previa, y la desgracia de tener que librar batallas por el pad. ¡De locos!









[1] Los perros, los mejores amigos del soldado soviético. [2] Como aliado, cuentas con varios tipos de naves. Los soviéticos sólo tienen submarinos. [3] Dos tipos de aeroplanos para los soviéticos; los aliados, helicópteros y gracias. [4] Con las trincheras pasarás desapercibido a los radares.



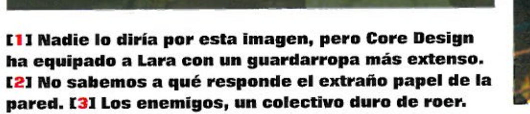
Era inevitable: la secuela *made in* Core ha sido el título más esperado del año. Casi tanto como el próximo número de *PSM*, que arribará a puerto con una demo jugable y un PlayTest exclusivo...

Sonada, la vida de esta chica, ¿verdad? Portada de revistas, suplementos dominicales, junto a Bono en pantalla gigante durante la gira Popmart de U2, un disco que se ha retrasado vete a saber cuánto tiempo... Y luego la Lara de carne y hueso, Rhona Mitre, apareciendo aquí y allá con su *top* turquesa, sus bermudas marrones y sus botitas. Lara Croft es, sin duda, el símbolo de los videojuegos de los noventa, superando con mucho a Mario, quizás no en jugabilidad, pero desde luego sí en términos de publicidad.

Estaba clarísimo que Core Design produciría una segunda parte. ¿Qué empresa despreciaría la cantidad de ingresos que un juego como *Tomb Raider 2* puede generar?

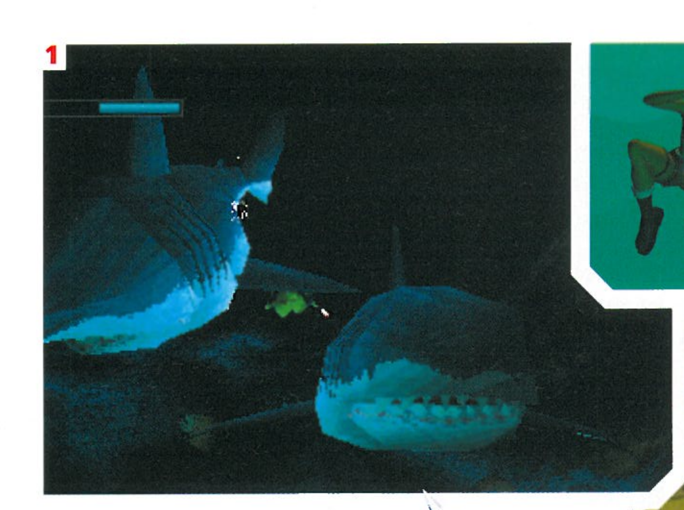
En su momento, nos quedamos cortos al elogiar el original: «Ningún otro juego te ha dado tanta sensación de ser el protagonista como éste». Pero ¿puede una continuación provocar tan apasionado homenaje? Por supuesto. Mario desarrolló tres dimensiones, pero lo hizo con sistemas diferentes. La PlayStation en la que aterrizó Lara es la misma en que jugaremos a *Tomb Raider 2*. Pero el director de operaciones de Core Design, **Adrian Smith**, está convencido de que el equipo ha superado el original. «En *TR2* Lara tiene más libertad para explorar», nos explica. «La obtiene gracias a un nuevo movimiento de escalada. Ahora puede escalar tanto hacia arriba como a los lados, así que, en lugar de buscar salientes para poder saltar, tendrá que buscar boquetes donde agarrarse en los precipicios o cualquier superficie que lo permita. Una vez ha empezado a escalar una pared, puede moverse a izquierda o derecha para acceder a otras áreas. En *TR2* también emprenderemos combates subacuáticos. En vez de nadar a toda prisa para escapar de las bestias submarinas, Lara podrá enfrentarse a ellas con su nuevo arpón.»

En *Tomb Raider*, nuestra aristócrata aventurera viajaba al Perú más profundo; en esta ocasión, Lara despega hacia el Lejano Oriente. En palabras de Smith: «Lara va en busca de la Daga de Xian, oculta en algún lugar de la Gran Muralla


[1] Nadie lo diría por esta imagen, pero Core Design ha equipado a Lara con un guardarropa más extenso. [2] No sabemos a qué responde el extraño papel de la pared. [3] Los enemigos, un colectivo duro de roer.



■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Core Design	■ GÉNERO	Aventuras en 3-D
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno



[1] Aquí, Lara jugueteando con sus pececitos. Bonitas secuencias acuáticas. [2] Nuestra pequeña en pleno chapoteo. [3] Lara se pasea por Venecia con este curioso traje folklórico nunca visto.

china. Una vez allí, deberá encontrar el modo de introducirse en la Gran Muralla y localizar las puertas que le lleven al palacio del emperador. Pero no se trata de abrir puertas y recoger tesoros, no es tan fácil... El argumento se embrolla y lleva a Lara en busca de pistas por varios escenarios, como Venecia, el Tíbet y un barco naufragado en el mar». Se cree que la daga mencionada fue posesión de un tiránico emperador antes de que unos monjes guerreros del Tíbet se la apropiasen y la devolviesen a su lugar en la Gran Muralla. Pero resulta que los Fiama Nera, un grupo atávico que venera los poderes místicos de la daga, también la codician.

Perdón por la digresión. Pasemos a temas serios. ¿Qué es lo que llevará puesto Lara Croft cuando busque la daga sagrada? De hecho, Core ha ampliado el ropero de Lara, así que se cambiará de modelito en función del lugar en el que se encuentre. Lara luce un mayor número de polígonos y se mueve con más fluidez, así que, tranquilos, que su trenza se columpiará de un lado a otro como la de cualquier modelo de un anuncio de champú. Puede que la novedad más significante sea la variedad de parajes por los que viaja Lara. En la entrega anterior, Lara no se aventuró al exterior en ningún momento. Core ha dedicado cantidad de tiempo y esfuerzos a la iluminación del juego, según cuenta Adrian Smith. «Los nuevos efectos de luz distinguirán a *Tomb 1* de *Tomb 2*. En *TR2* Lara va equipada con bengalas, y hemos basado algunos puzzles en este elemento. Ciertas etapas del juego se desarrollan en total oscuridad, así que Lara dependerá de sus bengalas para alumbrar el camino. Puede lanzar ese proyectil siempre que quiera —incluso al fondo de oscuros pozos para ver qué peligros esconden— y también funciona bajo el agua»,

«Una vez ha empezado a escalar una pared, puede moverse a izquierda o derecha para acceder a otras áreas...»







[1] En la segunda parte, Lara es capaz de escalar todo tipo de precipicios. [2] Turismo libre. De hecho, el factor de exploración constituía ya una de las joyas del original. [3] Lara se lanza a cambiar una bombilla. Sin escalera.

Tomb Raider 2

[1] Lara debe enfrentarse a una serie de molestas criaturas que, extrañamente, no sucumben ante sus encantos. [2] La Lara «real», Rhona Mitre, se libra de estos calvarios. Bueno, también tiene que sufrir las atenciones de los ejecutivos en las reuniones comerciales. [3] Caramba. Los chicos han vuelto a casa antes de lo previsto. [4] Una reverencia, un saludo... y un par de balas. [5] Rodaje del *remake* de *Muerte en Venecia*.

«Lara tendrá que tenérselas con muchos más bribones humanos en *TR2*, así que la acción se ve incrementada...»



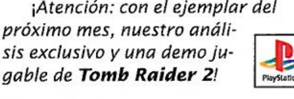


agua», afirma entusiasmado. «La iluminación dinámica significa además que se obtienen *flashes* de pistola magníficos cada vez que Lara dispara: esto proporciona al juego una atmósfera propia. Y lo que es más, hay luz en tiempo real, es decir, que el sol se puede poner o te puede sorprender el alba mientras juegas en cierto nivel.»

De todos modos, lo que no podíamos esperar es que Core cambiase la estructura del juego de manera radical. ¿Por qué iban a variar una combinación ganadora y arriesgarse a defraudar a los fans de *Tomb Raider*? «Nos consta, a partir del éxito de *Tomb Raider*, que la combinación de elementos (puzzles, exploración y combate) funciona de maravilla tal como está», defiende Smith.

«Pese a todo, Lara tendrá que habérselas con muchos más bribones humanos en *TR2*, así que la acción se ve incrementada respecto al juego anterior. Además, los malos son mucho más inteligentes y más difíciles de esquivar. Hemos intentado perfeccionar e intensificar el ambiente de *TR* en todos los aspectos del desarrollo», continúa aclarando Smith. «Sabíamos que había problemas menores en la primera de las entregas, como por ejemplo los ángulos de cámara muy cerrados, y ahora los hemos mejorado mediante el perfeccionamiento del motor y, en consecuencia, del sistema 3-D».

¡Atención: con el ejemplar del próximo mes, nuestro análisis exclusivo y una demo jugable de ***Tomb Raider 2****!*











[1] Una vela con iluminación en tiempo real. Core Design se ha volcado en la iluminación de la segunda parte. [2] Chaqueta corta de piel y borrego. Por fin le evitaremos catarros a la niña. [3] Las pistolas de Lara escupen luz con cada impacto. No está mal.

PlayStation

BALL BLAZER™ CHAMPIONS

Sed de victoria

Juego licenciado por:

IBC

International BallBlazer Champions



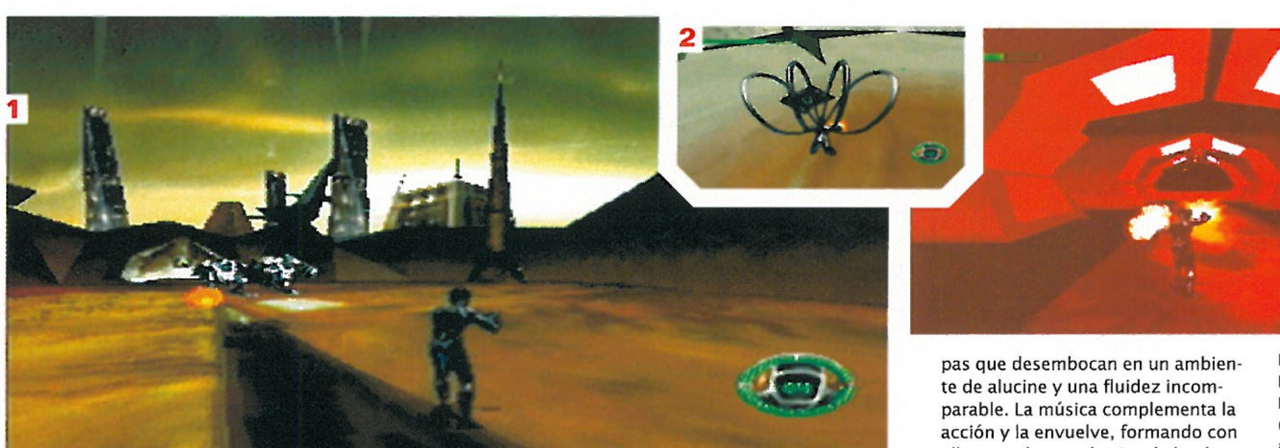
www.lucasarts.com

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es



HÉROE POR ACCIDENTE

Por fin para PlayStation, una de las conversiones más esperadas. Su nombre es *MDK* y llega de **allende las galaxias.**



[1] Ése eres tú. A lo lejos, los enemigos. [2] Cuando aprendas a disparar en el aire, serás un profesional.[3] Tocado. Y hundido, si no te despabilas.

Extracto del diario del Dr. Fluke Hawkins:

«7 de noviembre de 1999

Gracias a que Bones arregló el televisor, pudimos ver retransmitida la devastación de la Tierra. ¿Cuanto durará? Los terrícolas han caído en manos de una fuerza extraterrestre cuyos integrantes se hacen llamar Streamrides y cuyo dirigente es una tal Gunter Glut, un tipo nada amable.»

¿Eso es todo? Vaya birria de argumento manido. Bueno, es lo primero que pensamos cuando nos llegó a la redacción la versión inacabada de *MDK*. Resulta que tú eres Kurt y te ha tocado barrer a los invasores que se han apoderado de la tierra. Y para ello, como es natural, dispones de un arsenal de armas. Hasta aquí, nada lo hace especialmente atractivo, ¿cierto? Falso.

MDK es la conversión de un juego originalmente creado para PC a principios de año, y en tan sólo unos meses de andadura se ha convertido en un auténtico súper ventas entre el público de teclado y ratón. *MDK*, una creación de Shiny Entertainment que esgrimía acción a porrillo, gráficos más que solventes y, sobre todo, una velocidad y un ritmo nunca vistos en el mundo de los ordenadores personales.

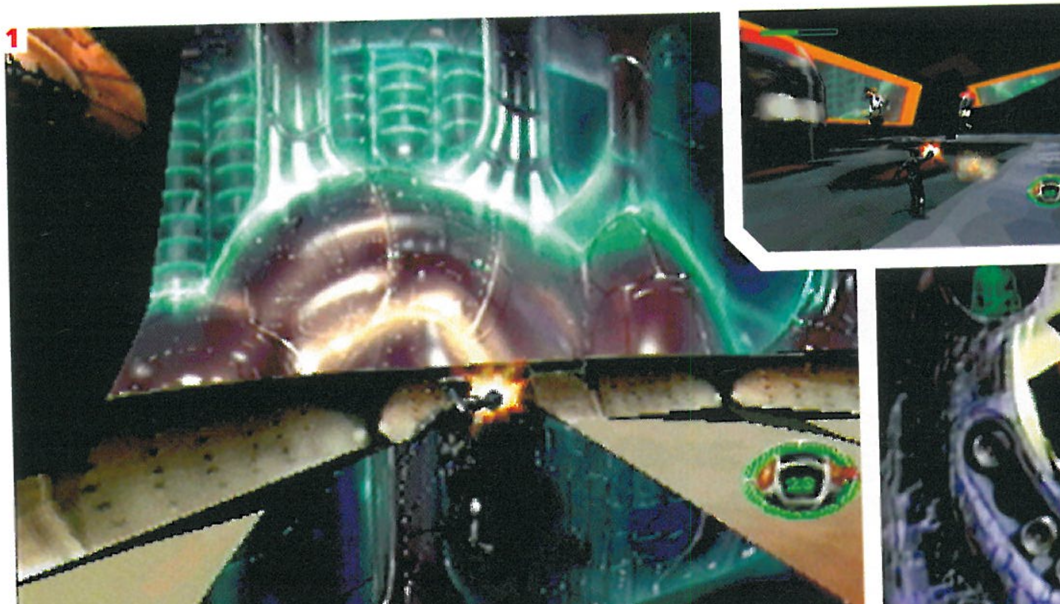
Por fortuna, la conversión para nuestra consola no ha perdido un ápice de calidad. Seguimos estando ante un juego de impresionante velocidad que engancha más que una percha. Los gráficos también reproducen las pautas del original: una inteligente combinación de texturas sombreadas y aplicación de mapas que desembocan en un ambiente de alucine y una fluidez incomparable. La música complementa la acción y la envuelve, formando con ella y con las acrobacias de la cámara una espiral trepidante y una tensión que traspasa la pantalla.

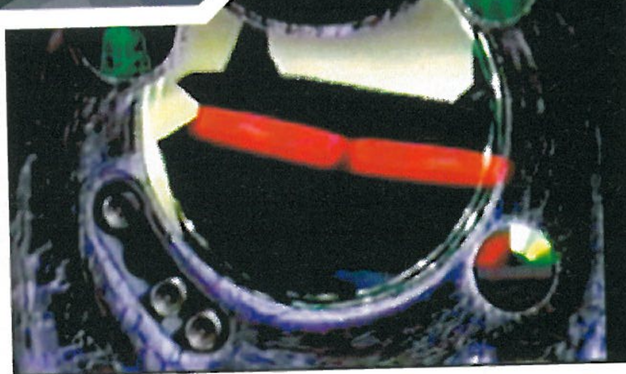
Los desarrolladores han conseguido desafiar la habilidad del jugador mediante un sistema de inteligencia artificial que concede a los adversarios una revolucionaria autonomía. No importa que visites una pantalla por segunda vez: si tu actitud de ataque varía, los enemigos (aviones-caza, tanques gigantes, robots inteligentes y demás) te responderán a su vez con ofensivas completamente distintas a las anteriores. A diferencia de otros títulos del género, *MDK* combina con

Seguimos estando ante un juego de impresionante velocidad que engancha más que una percha

■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Shiny Entertainment	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno

1





[1] Tienes munición infinita, o sea que no te cortes. [2] Cuidado con ésos, vuelan. [3] Una perspectiva desde el interior de tu casco.

maestría vastos paisajes exteriores con interiores oscuros y claustrofóbicos.

Kurt, o sea, tú

El protagonista no es más que el anodino copiloto de un científico chiflado embarcado en un viaje interestelar. Su edad provecta le lleva a delegar las tareas heroicas en Kurt, su ayudante. El doctor ha diseñado para él un traje especial, dotado de la tecnología más puntera: el traje Coil. Se trata de una vestimenta de color oscuro que actúa como una armadura de alta protección, con una articulación precisa para evitar las rozaduras. El modelito cuenta también con el paracaídas Ribbon, que servirá para ahorrar choques innecesarios con el duro suelo. Está instalado en el espinazo de nuestro hombre y listo para desplegarse siempre y cuando no estemos caminando.

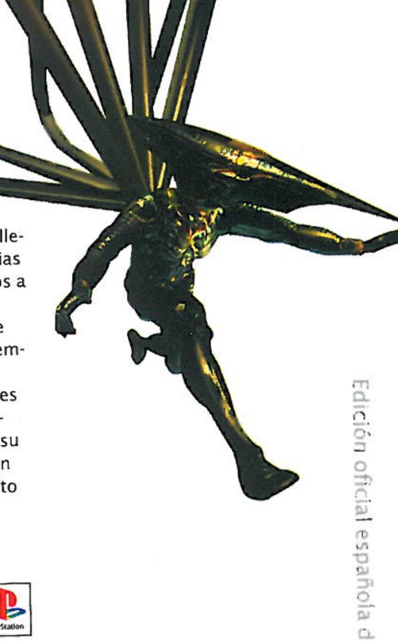
El armamento inicial está compuesto por la increíble Chain Gun, una ametralladora multiusos, y un arma de pequeño tamaño que es capaz de descargar una barbaridad de balas en un tiempo mínimo. Pero, al margen de semejante colección de cromos, a lo largo del juego harán acto de aparición armas de todo calibre, como la súper ametralladora, balas autodirigidas, granadas de mano terriblemente útiles para eliminar las pantallas de cristal que nos impiden el paso; un mortero y una bomba nuclear que, según dicen, produce la explosión de átomos más pequeña del mundo (¿razones ecológicas? Quién sabe).

Pero son más los ítems a tu disposición. El maniquí te servirá de señuelo para distraer la atención de los enemigos también figuran en el reparto los tradicionales cargadores de salud, el robot que recarga su barra de energía hasta un 150%, las manzanas, que proporcionan un 10% más de vida y los caramelitos, un dulce del 1%.

Cámara... ¡Acción!

La acción se sigue desde la clásica perspectiva en tercera persona, y lo que tenemos ante nuestros ojos es una espléndida vista de las espaldas de Kurt. Los movimientos de Kurt, aunque escasos, son de un realismo y una precisión increíbles, gracias a una nueva técnica de captura de movimiento real creado por el equipo de Shiny. Pero en lo que a perspectivas se refiere, lo mejorcito es la vista *snipper*, o de «cabeza montada». Kurt lleva un casco picudo, una especie de periscopio a medias con prismáticos, que es muy útil para atacar enemigos a larga distancia sin poner en peligro un centímetro de piel propia. Y, por último, *MDK* te pondrá al mando de una nave, con lo que tendrás la oportunidad de contemplar el escenario desde una perspectiva aérea.

MDK está llamado a convertirse en uno de los reyes de estas Navidades. Su adictividad, su diseño, su ambientación, sus personajes, su música y, sobre todo, su velocidad van a convertirlo en una auténtica atracción para la consola gris. Prueba del interés que han puesto tanto sus creadores (Shiny) como sus distribuidores (Virgin) por consolidarlo de manera rotunda en el mercado español es la oferta de los menús en castellano. *MDK* es un título «mayúsculo» destinado a inscribirse en las retinas de muchos consoleros.



Caída libre

El Ribbon te sacará de más de un apuro. Te acostumbrarás a utilizarlo, incluso cuando no haga falta (espectacular, ¿eh?).











LA BANDA MUNICIPAL

Naughty Dog vuelve al ataque con nuestro marsupial narigudo favorito. Veamos qué piensa de ello el malvado Doctor Cortex...

Crash Bandicoot fue uno de los primeros juegos de plataformas «en serio» para PlayStation. Pese a ser un título en 2-D inmerso en un ambiente en 3-D, *Crash* rapiñó lo mejor de los juegos de plataformas habidos hasta entonces, y la verdad es que el resultado no estuvo nada mal. En esencia, Crash ejercitaba los músculos en tres sentidos: podía correr de uno a otro lado de la pantalla y también se alejaba y se acercaba hacia ti. Semejante flexibilidad concedía a los programadores carta blanca para plantear un sinfín de retos al jugador.

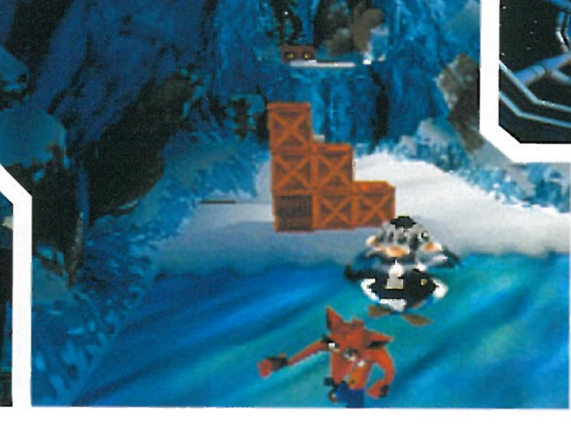
El marsupial narizón disfrutó tanto en sus aventuras contra los malvados doctores Neo Cortex y Nitrus Brio que ahora ha decidido regresar. Al final del *Bandicoot* original, Cortex caía en picado —tras un empujón, todo hay que decirlo— desde una peculiar máquina voladora, e iba a dar con sus huesos en una caverna. Quiso el destino que en tal caverna se encontrase un cristal mágico capaz de almacenar una grotesca cantidad de energía solar. «Ajá» pensó, poco más o menos, «Puedo utilizar el poder del sol a través de este cristal y destruir el mundo».

De todas formas, para que el cristal «rey» funcione bien se necesitan 25 cristales «esclavos». Por supuesto, Cortex no tiene amigos ni los ha tenido en su vida, así que decide engañar a nuestro héroe para que consiga los cristales por él. Pero ¿cómo? El pérfido doctor inventa un cuento chino según el cual sólo esos 25 cristales pueden salvar el planeta de una sobrecarga de energía solar.

Pero Crash no se chupa el dedo, ¿o sí? No, desde luego que

Crash rapiñó lo mejor de los juegos de plataformas habidos hasta entonces, y la verdad es que el resultado no estuvo nada mal





[1] ¡El mundo helado y las casas del revés! ¡Qué horror! [2] Crash, plantando cara a la jeta del Dr. Cortex. [3] Todavía lleva sus pantaloncitos y sus zapatillas deportivas. Hay cosas que nunca cambian. [4] Cortex hace uso de sus malas artes para atraer a nuestro héroe hacia su nave.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Naughty Dog**	■ GÉNERO	**Plataformas**
■ DISPONIBLE	**Diciembre**	■ JUGADORES	**Uno**





[1] El Dr. Cortex pidió al Dr. Nitrus Brio que le construyera una sofisticada estación espacial antes de prescindir muy amablemente de sus servicios. Ahora intenta polarizar a Crash hasta allí para enredarle con sus planes. [2] Los desarrolladores de Naughty Dog han invertido sudor y lágrimas en la introducción de nuevos escenarios. Ha valido la pena. [3] Basta. Tienes que MATAR a ese pingüino. [4] Las cajas, por cierto, siguen ahí, igualitas ellas.

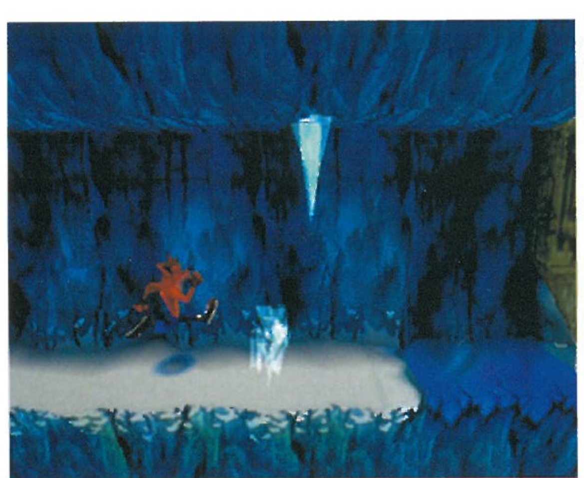




no. Cortex sabe que debería atrapar a nuestro héroe para hacerle escuchar esa farsa, así que busca el modo de atraer a Crash hacia su estación espacial. Y aquí es donde la historia entera se vuelve un pelín inverosímil...

En esta segunda parte, Crash está mucho más en forma: patina sobre hielo, surca las aguas con su *jet ski*, gatea como Mario, cabalga a ratos a lomos de un oso polar (pobre), sobrevuela la galaxia con su *jet pack* a la espalda y se suspende de tubos metálicos como un mico. Por supuesto, gira sobre sí mismo cual demonio de Tasmania, como siempre, y salta, pero más alto. Y eso no es todo: hay más personajes, más escenarios y más de todo.

Escenarios y personajes pueden presumir de su entramado en 3-D y de sus mapas de textura exquisitos, y los niveles regalan al jugador una mayor libertad de movimiento. En fin, puede que este título sea, más que la prórroga de una receta que funciona, un auténtico juego en sí mismo.

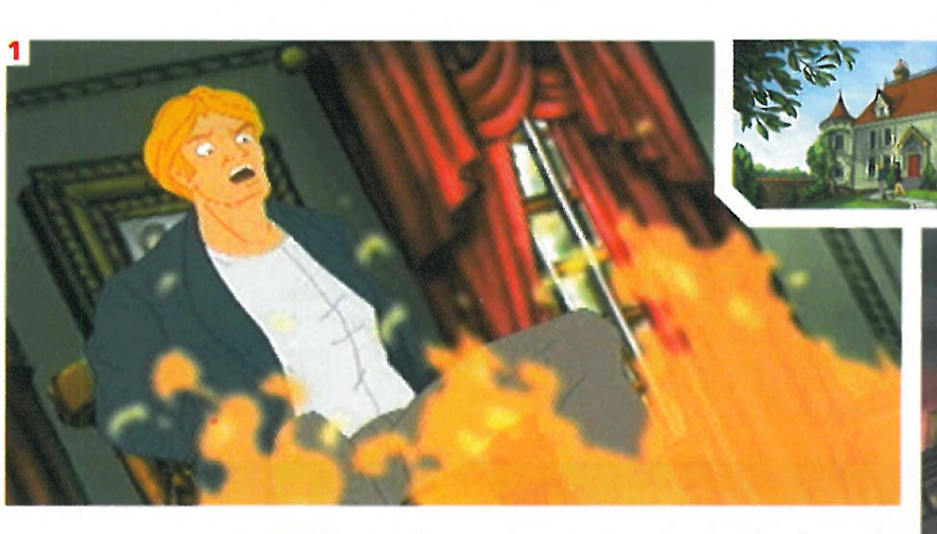




Broken Sword 2 – The Smoking Mirror



Tráfico de drogas, dragados arqueológicos y el fin del mundo.
¿A qué dedicarán el tiempo libre los protagonistas de Broken Sword en esta nueva entrega?



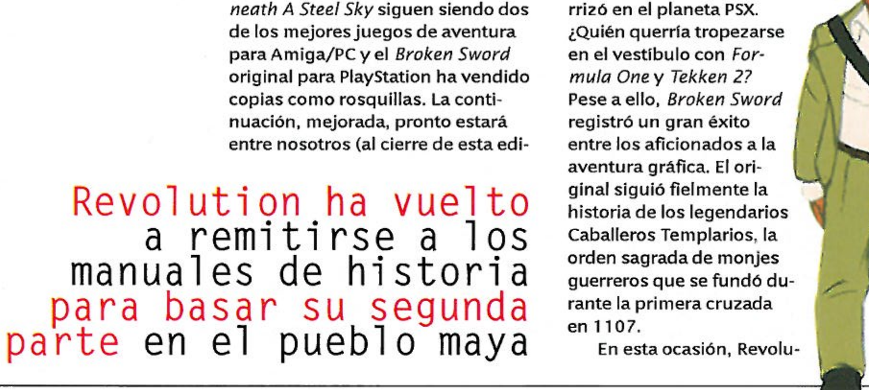
[1] La cosa no pinta nada bien para George, pobre. Se ha quedado atrapado en el estudio del profesor Oubier y empieza a subir la temperatura... [2] Y eso que todo era bucólico y encantador minutos antes. No somos nadie. [3] ¿Los gráficos? Respetables, sí señor.

Los jugadores experimentados con predisposición aventurera no tienen por qué haber oído hablar de una tal Revolution Software, pero sin duda les sonarán sus juegos. *Lure Of The Temptress y Beneath A Steel Sky* siguen siendo dos de los mejores juegos de aventura para Amiga/PC y el *Broken Sword* original para PlayStation ha vendido copias como rosquillas. La continuación, mejorada, pronto estará entre nosotros (al cierre de esta edición todavía está dorándose en el horno, pero probablemente pueda estar ya en tus manos cuando leas este artículo).

Quizás el mayor problema del original fuese el momento preciso en que aterrizó en el planeta PSX. ¿Quién querría tropezarse en el vestíbulo con *Formula One* y *Tekken 2?* Pese a ello, *Broken Sword* registró un gran éxito entre los aficionados a la aventura gráfica. El original siguió fielmente la historia de los legendarios Caballeros Templarios, la orden sagrada de monjes guerreros que se fundó durante la primera cruzada en 1107.

En esta ocasión, Revolution ha vuelto a remitirse a los manuales de historia para basar su segunda parte en el pueblo maya, una civilización de América del Sur que se esfumó de la manera más misteriosa tras un próspero desarrollo que duró siglos. Por lo visto, el maya era un pueblo muy avanzado, con un sistema de calendario muy complejo y un repertorio de creencias sobre astronomía que les permitió estudiar las estrellas con admirable precisión. Estaban convencidos del paso del mundo por diversos ciclos antes de su destrucción, que predecían

Revolution ha vuelto a remitirse a los manuales de historia para basar su segunda parte en el pueblo maya





■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Revolution	■ GÉNERO	Aventuras
■ DISPONIBLE	Diciembre	■ JUGADORES	Uno

[1] Los fondos se componen de cinco capas de paralaje para conseguir un efecto 3-D, pese a que es un juego básicamente bidimensional. [2] Argumento: mayas, drogas y arqueología. [3] A Nico, la periodista, le han dado en el cuello con una cerbatana. La vida es dura. [4] De cine, ¿no?

1

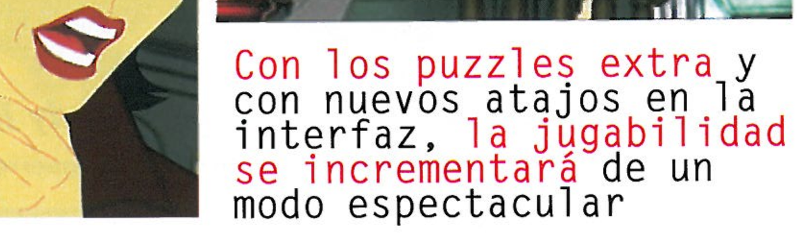


2

4



3



Con los puzzles extra y con nuevos atajos en la interfaz, la jugabilidad se incrementará de un modo espectacular

para el año —¡glubs!— 2012. Esperemos que, después de todo, no estuviesen tan avanzados...

Bueno, al grano. Al cabo de los años, el profesor Oubier, un arqueólogo estudioso de los mayas que se dedica a recomponer antiguos artefactos, descubre la fecha del fin del mundo. Por desgracia, Oubier es adicto a la cocaína, y un malvado magnate de las drogas llamado Karzac se aprovecha de ello para manipularle. Karzac descubre los resultados del trabajo del profesor y pretende utilizar esa información en provecho propio. Entonces es cuando entran en escena los héroes del juego, George y Nico, que deberán encargarse de desarticular los diabólicos planes de Karzac.

Revolution ha dedicado mucho tiempo a depurar el motor para sacar adelante esta segunda parte. Se acabaron las eternas esperas de carga entre escenas. Hay unas cinco capas de paralaje en los escenarios de fondo que proporcionan un efecto visual de mayor profundidad: los escritores intentan transmitir una sensación 3-D en el entorno bidimensional del juego.

Revolution ha hecho uso, además, de sombras degradadas, para conferir al juego 16 niveles de translucidez. Con ello, se consigue que varíe el aspecto de los personajes cuando se desplazan tras una cortina de humo o un cristal, por ejemplo.

Revolution afirma que, técnicamente, *The Smoking Mirror* constituye una mejora considerable, y que, con los puzzles extra y con nuevos atajos en la interfaz, la jugabilidad se incrementará de un modo espectacular.

[1] Una tarántula se arrastra directo hacia George. [2] George, atado a una silla.

1

2



Revolution Software: historia abreviada

En 1990, Charles Cecil fundó Revolution junto con Tony Warriner y David Sykes, en Hull (Gran Bretaña). En la actualidad, la empresa está ubicada en York y cuenta con 20 empleados. Charles Cecil trabajó en Arctic Software tras graduarse en la universidad, escribiendo juegos para ZX81, Spectrum y Amstrad. Luego fichó por US Gold como director de desarrollo de software, antes de pasar a trabajar en Activision en un cargo similar.

En sus siete años de existencia, Revolution ha producido tres juegos de aventuras de mucho éxito. En 1992 se publicó *Lure Of The Temptress* para PC, Amiga y Atari ST, con críticas más que entusiastas en la prensa especializada. De hecho, fue la primera vez que pudo verse un juego así en tiempo real, y marcó unos estándares que hasta empresas de mayor importancia en software se interesaron en imitar. Igual de favorable fue la aceptación de *Beneath A Steel Sky* (PC y Amiga) dos años más tarde, en 1994, una aventura de cienciaficción de proporciones épicas. Y el año pasado le tocó el turno a *Broken Sword* (PSX y PC). Revolution sostiene que la segunda parte, subtitulada *The Smoking Mirror*, supera en todo al original. Se acabaron los interminables tiempos de carga entre las secuencias: ahora todo irá muchísimo más rápido.





Antes, *Beast.* Ahora, más conocido como *Bloody Roar,* un *beat 'em up* de factura nipona en el que los guerreros se metamorfosean a tu antojo.

Imagínate, por un momento, que eres un nuevo *beat 'em up* en 3-D. Llevas varios meses en período de pruebas y te han aplicado un tratamiento estupendo que mejora tus habilidades y tu aspecto. Pero, como siempre, a cada cual le llega su hora: tendrás que competir con juegos como *Tekken 2* y *Soul Blade.* Para contar siquiera con una remota posibilidad de triunfo, tendrás que guardar un par de ases en la manga. En este enfrentamiento han perecido casi todos tus predecesores. Pero, llamándote *Bloody Roar*, tienes ciertas probabilidades de salir airoso del envite.

El juego se desarrolla en una versión de nuestro mundo en la que viven entre nosotros, sin que lo sospechemos, seres capaces de cambiar de aspecto. El jugador puede encarnar a uno de estos señores.

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, *Bloody Roar* se desmarca del típico festival de puñetazos en 3-D. Empecemos por los gráficos. No pueden presumir del sombreado Gouraud, así que su aspecto es algo monolítico, pero están bien diseñados y tienen muchos detalles. Los fondos son un pelín más imaginativos de lo habitual y totalmente tridimensionales. Se combina todo esto con una velocidad impresionante, una animación fluida y un inteligente empleo de los ángulos de cámara, y el conjunto procura un juego la mar de vistoso.

Claro está que lo más importante para cualquier *beat 'em up* es la acción, pero *Bloody Roar* apunta muy alto en este aspecto. Con sólo usar el joypad y dos botones, consigues que cada personaje ejecute una gama muy amplia de movimientos y una variedad de combos incluso mayor. Pero lo que distingue a *Bloody Roar* es la capacidad de los personajes para convertirse en una especie de hombre-bestia mediante un simple botón. Aparte de resultar espectacular, esto da lugar a movimientos y combos aún más eficaces, como el uso de colmillos y garras, por ejemplo. Casi nada: cada luchador son dos personajes en uno.

Todavía es pronto para juzgar la calidad final de *Bloody Roar*, pero lo visto promete. ¿Habrá *Tekken 2* encontrado, por fin, la horma de su zapato?

[1, 2] Los gráficos son uno de los elementos notables de *Bloody Roar.* Son algo cuadriculados, pero la animación es fluida y los movimientos originales.

[1] Además de buenos combos, *Bloody Roar* ofrece perspectivas bastante acertadas. [2] ¡Uf! Qué dolor. [3] Cuando mutas de hombre a monstruo adoptas toda una serie de movimientos nuevos.

EDITOR	Virgin Interactive	DISPONIBLE	Enero	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Hudson Soft	ORIGEN	Japón	GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D

Resident Evil, The Director's Cut



Tras el éxito de la familia numerosa *Street Fighter,* Capcom aprovecha la aureola de prestigio de otro grande entre los grandes. ¿Llegará quizá el día de *Resident Evil EX Plus Alpha Turbo II?*

En agosto de 1996, el genuino *Resident Evil* conquistó sin titubeos el territorio consolero a lomos de la PSX. Junto a *Tekken, Tekken 2, Ridge Racer* y algún que otro potentado más, alcanzó en breve una popularidad por completo merecida. Chris Redfield y Jill Valentine, chico y chica poligonales, verdaderos prodigios en aquel momento, nos guiaron por una trama realmente compleja, acomodada sobre unos soberbios escenarios en 2-D. Fue para todos una dosis de poción mágica que, aun hoy, continúa surtiendo efecto.

Cuando la revista que tenéis entre manos vio la luz por primera vez, *Resident Evil* ocupaba ya escaño propio en los altos círculos de la historia consolera. No tuvimos ocasión, por aquel entonces, de rendirle «PleiTesía» (con un 9/10, al menos), pero ahora contamos con la mejor excusa para hacerlo: el lanzamiento de RE: *The Director's Cut.*

No hablamos —aún— de la segunda parte de *Resident Evil*, que poco tendrá que ver, según se sabe, con la que conocemos, sino de una especie de *remake* del original. Una versión ésta, la preferida por el «director», que luce en su seno pequeños cambios.

Lo primero que salta a la vista en *The Director's Cut* son ciertas secuencias de vídeo que no se aprecian en el original por ninguna parte. Aquí constan todos y cada uno de los cortes que se desecharon en aquel momento por exigencias del «productor». Y, si bien la fabulosa mansión de los horrores sigue siendo la misma, se han ampliado los planos y variado las perspectivas, con lo que, en ocasiones, dirías que estás recorriendo un lugar completamente distinto.

Los enemigos disfrutan de más polígonos en su constitución, y pasea por la casa una camada de zombies y canes más numerosa, a la que puedes aplicar un tratamiento menos... educado (según nuestras fuentes, el picadillo de sesos es el plato fuerte del día, servido con una exuberante cantidad de, esto, perejil. *Trés chic).* Por otro lado, varios de los objetos en que se basa la exploración se consiguen en dos partes, de modo que la búsqueda se complica un tanto.

¿La trama? No, la trama sigue siendo idéntica, ¿acaso desconoces la diferencia entre versión y continuación? *The Director's Cut* no aporta quizás grandes novedades, pero magnifica las virtudes de su predecesor, si bien también le supera en precio. Aquellos que, por alguna paranormal razón, perdieron el tren de *Resident Evil* deberían mimar su consola con tan ilustre título o con esta nueva oferta. Es, en cualquier caso, un aperitivo de lo que nos llegará con la primavera del año próximo.





[1, 2] Te encontrarás con pasillos llenos de mega arañas, muertos vivientes y demás gente de mal vivir. No hay monstruos nuevos, pero tampoco hacen falta.





[1] Un ángulo de cámara nuevo. Excelente decoración. [2] ¡Huy! ¡Qué susto! los *zombies* asoman la cabeza como antes, así que la sorpresa sólo se la va a llevar quien no haya jugado al original.

EDITOR	Virgin Interactive	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Capcom	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Acción/Aventura



¿Te gustaría practicar tu revés en las pirámides vestido como un luchador de sumo? ¿Y qué tal una partida en el Partenón disfrazado de Spice Girl? Los de UbiSoft están de broma... ¿O no?

La pelota permanece inmóvil durante una fracción de segundo. Es un momento sublime. Con la raqueta ligeramente ladeada, golpeas la bola, que sale despedida al campo contrario a una velocidad vertiginosa. El servicio ha sido potente, y válido, pero el árbitro opina que ha ido fuera, ¿será posible?, ¿por qué? Es el polvo traicionero, amigo mío, los píxels no perdonan...

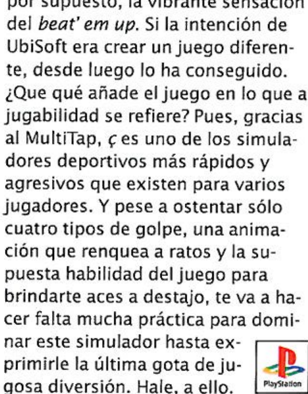
Todos sabemos que resulta muy difícil transportar a la PlayStation las delicias táctiles del tenis, pero como demostró Namco con *Smash Tennis* (que obtuvo 6/10 en *PSM* 3), mientras la jugabilidad sea buena y puedas dar raquetazos a diestro y siniestro, todo estará en su sitio.

Sin embargo, *Tennis Arena* ofrece mucho más: el juego hace alarde de 10 magníficos jugadores con quienes puedes comenzar tu marcha hacia el Wimbledon virtual, desde el «preciso» William Lee Chan hasta la «consistente» Zoe Taylor. Empieza practicando el golpe de muñeca en el modo de exhibición antes de pasar al World Tour, una competición de preselección para trotamundos en la que deberás conseguir que tus oponentes muerdan el polvo mientras viajas de Nueva York a Egipto o a cualquiera de las seis pistas del juego. Por suerte, puedes guardar los resultados obtenidos en el Tour utilizando la tarjeta de memoria, aunque el auténtico regalo del World Tour es mostrarnos cuán distinto puede ser *Tennis Arena* del resto de los simuladores de tenis.

El título alcanza un notable realismo, sobre todo gracias a la intervención del señor árbitro. También los gráficos en 3-D y el movimiento de los jugadores están más que logrados (los tenistas se enjugan el sudor de la frente y tiran las raquetas al suelo cuando las cosas van mal). Pero lo que marca la diferencia en *Tennis Arena* es el sabor a *beat' em up* que destila. En lugar de jugadores «reales» al estilo *ISS Pro*, UbiSoft ha escogido un curioso elenco para su título: algo parecido a un luchador de sumo, ¿Courtney Love?, varias chicas animadísimas de sospechoso parecido con las Spice Girls... A esto hay que añadir ingeniosas pistas (por ejemplo, la pista Ocean Cruise, que se mantiene a flote ¡sobre un barco!), jugadores secretos, movimientos especiales y, por supuesto, la vibrante sensación del *beat' em up*. Si la intención de UbiSoft era crear un juego diferente, desde luego lo ha conseguido. ¿Que qué añade el juego en lo que a jugabilidad se refiere? Pues, gracias al MultiTap, ¿es uno de los simuladores deportivos más rápidos y agresivos que existen para varios jugadores. Y pese a ostentar sólo cuatro tipos de golpe, una animación que renquea a ratos y la supuesta habilidad del juego para brindarte aces a destajo, te va a hacer falta mucha práctica para dominar este simulador hasta exprimirle la última gota de jugosa diversión. Hale, a ello.



[1] El nivel Ocean Cruise, todo un reto para estómagos delicados.
[2] Un buen revés del chaval.







Jugadores distintos, pistas diferentes, perspectivas variadas... En fin, para todos los gustos.

EDITOR	UbiSoft Entertainment	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	De uno a cuatro
FABRICANTE	Smart Dog	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	Simulador deportivo



Squaresoft no sólo está dispuesta a ser la número uno del *beat 'em up*, sino que también se ha marcado el propósito de acabar con el juego sucio en los títulos de lucha.

Será mejor que los amantes de los ataques por la espalda y los irrespetuosos con los rituales previos a la lucha se abstengan de degustar este juego de mamporros para auténticos caballeros.

Antes del lanzamiento de *Tobal 2* y tras la exitosa primera parte de la saga de Chuji-Wu, Oliems y compañía, Squaresoft nos ofrece un nuevo y revolucionario *beat 'em up*. ¿Y qué puede tener de original un juego de lucha? Pues mientras miles de desarrolladores se exprimen la mollera intentando dotar sus *beat 'em up* de unos gráficos realistas, Squaresoft no sólo presume de unos luchadores y unos decorados que desprenden veracidad por los cuatro costados, sino que apuesta, además, por un entretenimiento verídico al 100%.

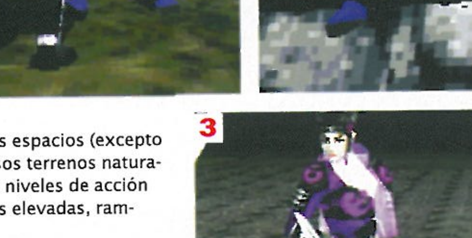
Se han eliminado las famosas barras de energía. Perecer ya no será una simple cuestión de agotamiento: con un único golpe podrás perder la vida de forma instantánea. Olvídate de los golpes especiales, los saltos increíbles o las piruetas más extravagantes. Los movimientos de los luchadores de *Bushido Blade* podría llevarlos a cabo cualquiera (con algo de entrenamiento, eso sí).

El argumento del juego es el típico en estos casos: seis luchadores contenderán entre sí con el objetivo de cantarle la caña al malvado jefe de turno. Ocho son los espacios o arenas donde deberás batirte. Todos estos espacios (excepto uno) son inmensos terrenos naturales con distintos niveles de acción (boquetes, zonas elevadas, rampas...).

En cuanto a los luchadores, Bushido Blade puede alardear de unos gráficos de excelente factura en polígonos de tres dimensiones.

Bushido Blade brinda un buen puñado de opciones de juego, como el clásico Story Mode, en el que debes eliminar a tus enemigos uno a uno, o el Training Mode, el entrenamiento de toda la vida. Pero, además de las opciones habituales, hay un par que despiertan vivo interés: el Slash Mode, en primer lugar, te encara a un cúmulo de enemigos anónimos sin darte un respiro; y, en segundo lugar, en el P.O.V. Mode harás frente a tus adversarios utilizando una perspectiva en primera persona (en la línea de Doom), mientras un gráfico en el margen superior derecho de la pantalla mostrará tus movimientos, algo realmente espléndido (excepto para los conocedores del truco en *Tekken 2*). Todo hace esperar mucho de un título que fascina por su autenticidad.







[1,2 y 3] Ante vosotros, una buena paleta de luchadores. No se le puede tachar de juego sexista. En más de una ocasión los escucharás disculparse ante el cuerpo inerte de un luchador vencido.

EDITOR	Virgin Interactive	DISPONIBLE	Febrero	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Squaresoft	ORIGEN	Japón	GÉNERO	*Beat 'em up*



Actua Soccer representó en su momento lo más plus del fútbol para PlayStation. Luego salió al campo *ISS Pro* y tomó el relevo. Ahora Gremlin quiere recuperar su dorsal y no aceptará un no como respuesta.

[1] Aquí el delantero checo toreando al portero a voluntad. [2] Con semejante coletita, debe tratarse del Baggio digital. [3] Un jugador croata propinando un puñetazo a uno alemán. Vaya genio.



Lo más difícil para los creadores de un título de fútbol es acertar en la mezcla entre gráficos y acción. El acierto en *ISS Pro* fue prodigioso. De *FIFA '97* no puede decirse lo mismo. Por fortuna, parece que *Actua Soccer 2*, el reciente intento de Gremlin de crear una réplica futbolística, sí ha conseguido esa combinación mágica, y la proximidad de las Navidades aupará con seguridad sus ventas.

Todo el mundo estaba al corriente del esfuerzo de Gremlin por completar los 92 mapas de texturas de los enclaves de la liga británica. Sin embargo, en el ECTS nos sorprendió contemplar en pantalla las réplicas de Maldini y Juninho corriendo alegremente por el campo con las camisetas de sus respectivas selecciones nacionales. Al principio creímos ser pasto de la dimensión desconocida, pero la verdad resultó mucho menos sobrenatural. Como explica **Martin Bramall**, director de relaciones públicas de Gremlin: «Llevar a cabo el diseño de gráficos para los 92 equipos que componen la liga nacional británica era cualquier cosa menos práctico. La inversión de tiempo necesaria para ello era descomunal. Así que decidimos variar de rumbo y apostar por equipos internacionales».

El casi centenar de clubes británicos que se han perdido por el desagüe se han visto sustituidos por 22 equipos internacionales, que admiten cambios en el diseño del equipamiento e incluso rebautizos en la alineación. El sistema permite guardar las mutaciones en la tarjeta de memoria y recurrir a ellas en

La opinión general en el ECTS convenía en que *Actua Soccer 2* era el mejor título de fútbol presentado en la feria

■ EDITOR	Arcadia	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Gremlin	■ GÉNERO	Simulador de fútbol
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Dos



[1] República Checa contra Japón. Casi nada. [1] Situar bien la barrera en las faltas siempre es importante. [3] O acaban de marcar un gol o van directos a lapidar al portero del equipo contrario. [4] Alemania-Croacia, la emoción está servida... [5] ¡Vamos! ¡Al ataqueeeeer!

cualquier momento (algo estupendo para mantener los equipos al día de los cambios que se generan en el panorama futbolístico internacional).

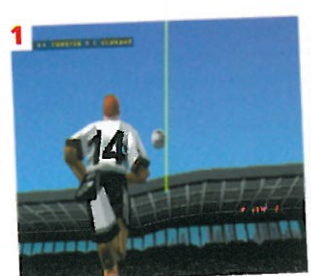
No obstante, los estadios siguen siendo los de la versión original, lo que provoca interesantes yuxtaposiciones, como cuando Uzbekistán juega contra Bielorrusia en un Springfield Park. Digamos que son situaciones extravagantes, aunque podrían dejar de serlo si la isla logra convertirse en sede del Mundial de fútbol del 2006.

La opinión general en el ECTS convenía en que *Actua Soccer 2* era el mejor título de fútbol presentado en la feria. A diferencia de otros juegos, que siguen utilizando el viejo estilo futbolero para consola (patadas largas y sin objetivo claro), *Actua Soccer 2* ha adoptado un estilo similar al de *ISS Pro* que permite manipular el balón de forma precisa incluso en los pases a jugadores alejados, en lugar de enviar el balón quién sabe dónde y con qué objetivo. Esto contribuye a un juego fluido y más accesible para el principiante. Es justamente tal accesibilidad lo que destaca de la nueva versión de *Actua Soccer*. Tras varios minutos de juego, ya habrás sido artífice de alguna que otra entrada contundente y habrás creado al menos dos o tres ocasiones de gol. Y, aunque marcar no es tan fácil como en la versión original, existen más formas de introducir la pelota en la red, lo que fomenta jugadas innovadoras.

Nuestra jugada favorita es un pase de cabeza que procura enviar el esférico a la red por encima del guardameta. Cada gol se celebra con vítores y clamores de los aficionados. El juego está repleto de pulcros detalles, como el balón naranja que se utiliza para jugar partidos en terrenos cubiertos por la nieve, el formato de pantalla panorámica en que se muestra la repetición de las jugadas y el campo de entrenamiento en donde practicas todo tipo de tiros.

Se abren las apuestas. Será interesante comprobar si es Gremlin o, por el contrario, EA quien se lleva el gato al agua estas Navidades en lo que a simuladores de fútbol se refiere.









[1] Cada personaje está compuesto por unos 250 polígonos. [2] El juego exhibe distintas condiciones atmosféricas. [3] En los viejos tiempos se usaba un balón naranja para jugar en terrenos nevados. Hoy en día, se suspende el partido y listos.

Materia

Crónica del fulgurante ascenso de la máquina de Sony

Gris

Al principio todo eran malos augurios. Sony lanzó su poderosa consola PlayStation en una industria del videojuego —dominada entonces por Sega y Nintendo— particularmente hostil hacia los recién llegados. Pero la nueva máquina escribió su propio destino, convirtiéndose en una de las piezas de hardware con más éxito de la historia. Esto fue lo que ocurrió...

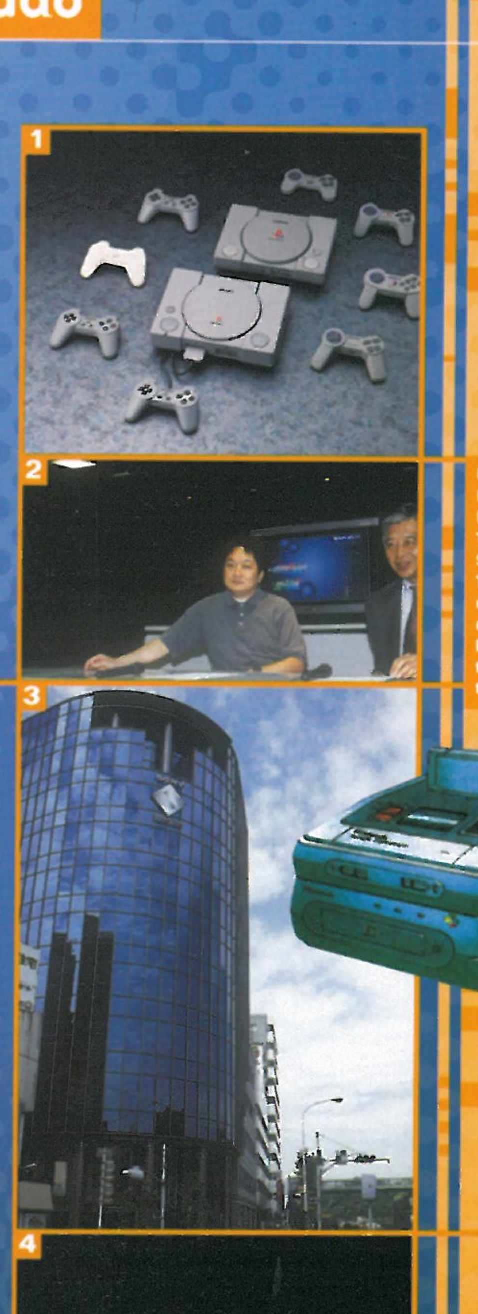
¿Recuerdas la primera vez que viste una PlayStation? ¿Esa brillante y lustrosa caja gris, ese revolucionario joystick de dos extremos, aquellas demos estremecedoras? Lo más probable es que eso sucediera el 29 de septiembre de 1995, cuando se lanzó la máquina en España. De pronto, se había materializado el videojuego del futuro.

Pero la historia de la consola de Sony comienza mucho antes. De hecho, para comprender la procedencia de la Playstation, debemos remontarnos al año 1983, cuando la mayoría de los jugadores se sentaban taciturnos

«NO ES 3-D EN TIEMPO REAL, NO ES UN JUEGO», PROCLAMABA EL PRESIDENTE DE SCE, AKIRA SATO, Y EL MUNDO SE PERCATÓ DE QUE TAL VEZ LOS JUEGOS CD-ROM PODÍAN SER ALGO MÁS QUE SECUENCIAS BORROSAS DE VÍDEO ANIMADO...

frente a sus Spectrum o sus Amstrad a la espera de algo mejor.

Sí, han pasado más de diez años desde que Sony inició el diseño de su sistema gráfico 3-D en tiempo real para el mercado profesional de las comunicaciones. Este proyecto —conocido como System G— fue un hito en la historia de la televisión. Se trataba del primer artículo de hardware que permitía a los productores trabajar con gráficos en tiempo real para su transmisión en directo, en lugar de recurrir a laboriosas secuencias pregrabadas. El sistema tuvo mucho éxito, como era de esperar. Tal fue su aceptación que una buena parte de la división de I+D de Sony se empezó a preguntar qué otras aplicaciones podría tener el hardware 3-D. Fue Ken Kutaragi quien sugirió una consola de juegos de vanguardia. Así nació el concepto PlayStation.







[1] Varios diseños de PlayStation y pads. [2] Ken Kutaragi y Teruhisha Tokunaka, gurùs de PlayStation. [3] Sede de SCE en Tokio. [4] La famosa demo del dinosaurio. [5] El *stand* de Sony en la ECTS de 1995. [Sobreimpresión] Una maqueta del CD-ROM para SuperNintendo diseñado por Sony.

Pero no todo sería un camino de rosas. En 1988, Sony llegó a un acuerdo con Nintendo para diseñar un lector de CD-ROM destinado a la consola Super-Nintendo. Sony pensó que aquello significaría su introducción sin riesgos en el mundo de los videojuegos, que entonces le era ajeno. En realidad, planeaba desarrollar a la vez una consola propia que admitiera tanto cartuchos de SuperNintendo como CD-ROM. El nombre que Sony eligió para su malograda máquina fue, en efecto, PlayStation.

A Nintendo aquella idea no le hacía ni pizca de gracia. Hablamos de una compañía habituada a tener un control total del software y del hardware. Lo último que deseaba era que una multinacional colosal como Sony se hiciese un hueco en *su* mercado.

De este modo, en 1991, apenas un día después de que Sony anunciara el acuerdo, Nintendo lo canceló, adjudicando a Philips el diseño del accesorio de CD-ROM. Enojada y abochornada, Sony suspendió el proyecto PlayStation, pese a que ya se habían construido alrededor de 200 prototipos. Parecía que todo había quedado en agua de borrajas. Nada más lejos de la realidad.

Sony no acostumbra a dar su brazo a torcer y en aquel momento no consintió que intentaran dejarla en la cuneta del lucrativo mundo de los videojuegos. Así, la compañía tomó la idea de los gráficos 3-D en tiempo real del System G y el CD-ROM de la PlayStation y se puso manos a la obra en el desarrollo de su propia consola: la PlayStation X. Para supervisar el desarrollo del producto, la multinacional estableció una nueva división, Sony Computer Entertainment, y formó un sólido equipo de I+D, 50 profesionales bajo el liderazgo de Ken Kuta-

ragi. Al fin surge oficialmente la máquina que hoy conocemos.

Desde entonces, Sony se las arregló para dar siempre en el clavo. Tomó la trascendental decisión de desarrollar una consola de 32 bits especializada en juegos 3-D que contrastase con las burdas actualizaciones de máquinas de 16 bits como la Amiga 32 o la Sega MegaCD. Tampoco se parecía la máquina proyectada a uno de esos absurdos «sistemas de entretenimiento multimedia» al estilo de 3DO o CD-i (nunca hubo un mercado para semejantes bodrios, como Philips y su 3DO no tardaron en comprobar). Además, Sony dotó a su máquina de poderosos chips gráficos propietarios, con objeto de que cantidades ingentes de datos pudieran extraerse del CD y manipularse en tiempo real. «Si no es 3-D en tiempo real, no es un juego», proclamaba el presidente de SCE, Akira Sato, y el mundo se percató de que tal vez los juegos en CD-ROM podían representar algo más que secuencias de vídeo animado borrosas y música de CD-audio. Sony se empeñó, además, en diseñar sus propios componentes a fin de mantener bajo el coste del producto. El objetivo de Ken Kutaragi de desarrollar un sistema de juegos 3-D potente y asequible se había alcanzado.

La puesta a punto del hardware se hizo a pasos agigantados a lo largo de 1993, cuando el vicepresidente de SCE, Teruhisa Tokunaka inició una gira mundial para buscar el respaldo de la comunidad de desarrolladores. Durante estas conferencias, Sony preguntó a programadores y artistas qué les gustaría ver en la consola y cómo podía persuadirlos para que escribiesen y diseñasen para ella. Una de las principales sugerencias apuntaba a conseguir que la creación para la nueva plataforma no fuese demasiado complicada. Sony tomó buena nota de ello.

El resultado fue la vasta selección de bibliotecas de gráficos diseñada para que los programadores pudieran crear entornos 3-D con rapidez y facilidad, sin necesidad de conocer las complejidades del hard de PlayStation. Un codificador llegó incluso a desarrollar una demo decente en dos semanas.

En fin, que el plan de Sony había funcionado. PlayStation no tardó en ganarse la reputación de plataforma de trabajo sencilla a la vez que potente, y los desarrolladores acudieron en tropel. Namco (otra compañía previamente rechazada por Nintendo) fue la primera y quizás la más importante, facilitando a PlayStation el acceso a un impresionante catálogo de juegos de arcade. La compañía británica Psygnosis se subió al tren en 1993 y empezó a trabajar de inmediato en cierto juego de carreras futurista que dejaría boquiabiertos a los jugadores europeos dos años después...

El resto de los desarrolladores acudieron a la cita en el transcurso de 1994, el año en que se completó el diseño de la consola y se deleitó al público japonés con las primeras imágenes de ésta en spots televisivos, ferias de videojuegos y conferencias de prensa de impecable organización.

¡Desde luego que se sabía que Sega estaba desarrollando su consola de 32 bits!, pero, por lo visto, la máquina de Sony estaba predestinada al triunfo. Dominic Mallenson, de Psygnosis, lo expresa en estos términos: «Francamente, creo que PlayStation fue la ganadora desde el primer día. Sólo tenías que ver cómo estaba montado todo: era mucho más elegante, mucho más fácil de programar, de arquitectura sencilla... Exactamente como tiene que ser». Sea como fuere, la partida había comenzado...

En enero de 1995 Sony y Sega pugnaban encarnizadamente por dominar el mercado. La rivalidad entre ambas compañías alcanzaba sus máximas cotas, pero, a diferencia del año anterior, esta vez fue Sony la que tomó la delantera. Presentaba *Toshinden*, un *beat 'em up* visualmente asombroso, y *Motor Toon GP*, una incursión aceptable de su equipo de desarrollo interno en el género de carreras. Sega, por su parte, entró en 1995 todavía con *Virtua Fighter* como título estrella y sólo amplió su oferta con un juego pasable, el extraño *Clockwork Knight*.

Sin embargo, hacia el mes de abril la cosa se empezó a poner al rojo vivo. *Panzer Dragoon* —un *shoot 'em up* de gráficos impresionantes que, al contrario de lo que podría esperarse, no nació como juego de arcade— aparecía para la Saturn, seguido de una deficiente conversión del título para recreativas *Daytona USA*. Este último título se lanzó al mercado precipitadamente para que compitiera con *Ridge Racer* y tuvo un tibio recibimiento por parte de la prensa especializada, que consideró que algo se había perdido por el camino durante la conversión.

Por si esto fuera poco, ese mismo mes Sony lanzó una conversión intachable para PlayStation de *Tekken*, el legendario *beat 'em up* para recreativas. El maravilloso diseño de sus personajes y la velocidad de sus *frames* —de asombrosa fluidez— dejaron sin habla a muchos jugadores en Japón y también a los europeos que asistieron a la European Computer Trade Show celebrada esa primavera en Londres. La exhibición de *Tekken* fue lo más sugestivo de una edición por demás decepcionan-



***Toshinden* [1] desveló las capacidades 3-D de PlayStation, mientras que *Wipeout* [2] nos demostró cuán veloces podían discurrir los gráficos. *Jumping Flash* [3] es otro título veterano digno de mención, como lo es el portentoso *Tekken* [4].**

te. El *beat 'em up* de Namco se erigió en el título en 32 bits quizá más importante, demostrando que ya no existía ese enorme abismo entre máquinas de arcade y consolas domésticas.

No obstante, Sega no había sido derrotada todavía. Con objeto de sacarle un cuerpo de ventaja a Sony en América, la compañía adelantó el lanzamiento de Saturn en Estados Unidos del 2 de septiembre al 10 de mayo, justo un día antes de que la descomunal feria E3 abriese sus puertas en Las Vegas. Sin embargo, el anuncio quedó ensombrecido por la presencia dominante de Sony en la feria. La compañía invirtió alrededor de 4 millones de dólares en un *stand* enorme y presentó en primicia ante una audiencia atónita demos de juegos de procedencia occidental como *Wipeout*, *Destruction Derby* y *WarHawk*. Sega se limitó a mirar de reojo en silencio, lamentando no tener más que una versión de *Sega Rally* con opción de enlace en serie para atraer la atención de los visitantes.

Pese a todo, la presentación de la Saturn en Estados Unidos fue un éxito. Sega proclamó que había vendido alrededor de 100.000 consolas (cifra no demasiado creíble) y su satisfacción por esos resultados la decidió a emplear la misma triquiñuela en Gran Bretaña, donde el lanzamiento también se adelantó varios meses. En Japón, la compañía exhibió las primeras demos de *Virtua Fighter 2*, si bien hacía poco que había lanzado una remezcla de *Virtua Fighter* caracterizada por sus texturas mejoradas (quizás en respuesta al *Tekken* de Namco). En cualquier caso, Sega se mostraba segura de sí misma y parecía dejar atrás a Sony, que apenas podía hacer alarde de algunos títulos nuevos.

Pero lo cierto es que sólo lo parecía: en septiembre, Sony lanzó al fin PlayStation en Estados Unidos y en Europa. En ambos mercados fue un éxito abrumador que relegó a la Saturn a la segunda posición (pese a haber salido a la venta meses atrás) y que atrajo la mirada de los desarrolladores a la máquina de Sony. De hecho, hacia finales de 1995, 400 compañías se habían comprometido a crear títulos para PlayStation, y para entonces 300 juegos estaban ya listos para su comercialización. En Navidades, se alcanzó el millón de consolas vendidas en Estados Unidos, cifra que quintuplicaba la de Saturn. A finales de año, la comunidad de usuarios de PlayStation en Japón alcanzaba los dos millones de miembros y la demanda de consolas era tal que se puso en funcionamiento una segunda factoría para aumentar su producción. Sin embargo, aún había seis propietarios de una Saturn por cada uno de PlayStation, debido sobre todo a que tres soberbios títulos de arcade —*Virtua Cop*, *Virtua Fighter 2* y *Sega Rally*— se habían convertido a la máquina de Sega con excelentes resultados. Las propuestas de Sony para ese invierno —*Toshinden 2* y *Ridge Racer Revolution*— no resistían las comparaciones con sus rivales en la Saturn. Estaba claro que, mientras Sony iba ganando la guerra de ventas en ultramar, Sega seguía empuñando con fuerza su cetro en el mercado autóctono.

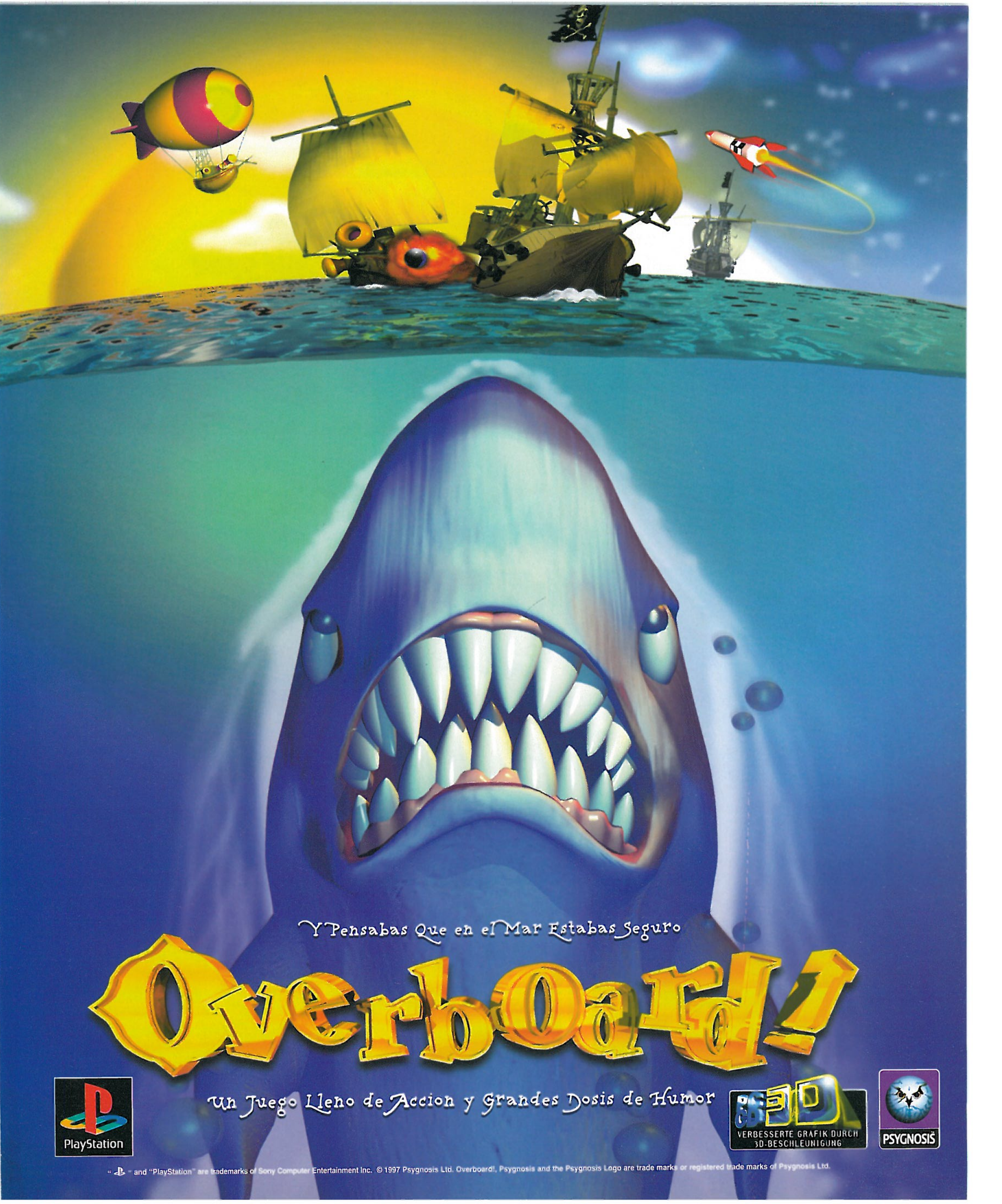
Lejos de esta lucha de titanes en Oriente, la segunda mitad de 1995 fue crucial para los desarrolladores occidentales, ansiosos por amoldarse a las nuevas máquinas de 32 bits. La mayoría de ellos se inclinó por PlayStation, que era más cómoda y sencilla a la hora de programar. Grandes nombres como Electronic Arts, Gremlin y MicroProse se apuntaron al bombardeo, a menudo convirtiendo para la plataforma de Sony títulos de éxito ya para PC y MegaDrive. Fruto del ímpetu y la ilusión de los desarrolladores fueron juegos emblemáticos como *Doom*, *Wipeout*, *Destruction Derby*, *Actua Soccer* y *ThunderHawk 2*. El hecho de que la PlayStation atrajera gran variedad de géneros, no tan sólo conversiones de arcade, fue muy positivo para el equipo de desarrollo interno de Sony, que, pese a ser más débil que el de Sega, no se sintió demasiado presionado para crear juegos fuera de serie. Todo iba viento en popa.

Hasta tal punto que, recién inaugurado 1996, PlayStation aventajaba claramente a la Saturn, al contrario que doce meses atrás. Incluso el desarrollo interno estaba mejorando, por obra y gracia de la división europea de Sony Computer Entertainment. Su pequeño equipo, con sede en Londres, lanzó en febrero *Total NBA* (título que llegaría a España un mes más tarde), cuyos gráficos irresistibles y enorme jugabilidad fueron elogiados por aficionados al deporte de todo el mundo.

Los primeros meses del año también fueron testigos de cómo el formidable



***Ridge Racer* [1] fue la rampa de despegue de PlayStation en Japón. *Motor Toon GP* [2], iniciación de los desarrolladores de Sony en el género de carreras, no estaba a su altura. 1986 fue pródigo en títulos emblemáticos, entre los que se cuentan *Tekken 2* [3], el asombroso *Total NBA* [4] y *Resident Evil*, todo un festival de *zombies* y suspense [5].**


Y Pensabas Que en el Mar Estabas Seguro
Overboard!
Un Juego Lleno de Accion y Grandes Dosis de Humor
PlayStation
3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH
3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

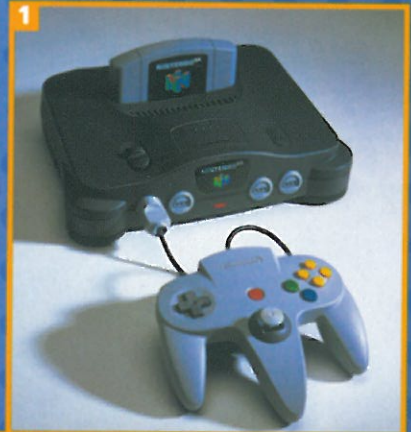
equipo japonés SquareSoft cortejó a PlayStation tras desertar del departamento de desarrollo de Nintendo. La trascendencia de este acontecimiento tal vez quedó diluida en Occidente, pero no olvidemos que Square diseñó algunos de los títulos para SuperNintendo de más calidad y éxito (*Final Fantasy VI* vendió 2,5 millones de copias sólo en Japón). La noticia de que esta influyente compañía no iba a desarrollar más para N64 debió constituir un golpe muy duro para Nintendo. A juicio de SquareSoft, un cartucho no era capaz de contener los inmensos paisajes y los complejos mundos que había concebido para su título siguiente, *Final Fantasy VII*. Sólo un sistema basado en CD-ROM podía salir airoso de la empresa, de ahí que eligiera PlayStation. Esta decisión representó una primera victoria de Sony sobre el que se presagiaba como nuevo rival y fortaleció mucho su posición en Japón.

Pero lo cierto es que Sony iba sobrada de fuerzas, gracias al lanzamiento ese marzo en Japón de dos pesos pesados, *Tekken 2* y *Resident Evil*. El primero, que era —y sigue siendo— la obra cumbre del *beat 'em up*, exhibía una velocidad de *frames* de escalofrío, luchadores fascinantes y un repertorio inagotable de movimientos intuitivos. El segundo, a su vez, combinaba una trama absorbente, monstruos terroríficos y una acción en tensión permanente para crear uno de los juegos más envolventes, innovadores y originales jamás editados para consola. El juego de Capcom desempeñó, además, un papel fundamental en la captación de nuevos jugadores sin afición a las recreativas.

Fue quizás la frustración ante este panorama la que condujo a la división europea de Sega a proclamar aquella primavera que la Saturn se estaba vendiendo mejor que la PlayStation en algunos países europeos. Esa afirmación se basaba en unas cifras de ventas que colocaban por delante a la máquina de Sega durante una semana a principios de 1996. Sin embargo, Sony pinchó el globo de la presunta supremacía de Saturn aclarando que se trataba de una aberración temporal producto de una caída de existencias de PlayStation que apenas se prolongó siete días. De hecho, el dominio de la consola gris se puso otra vez de manifiesto en abril: en la feria ETCS de Londres la máquina de Sony recibió los premios al mejor hardware y al mejor márketing. Otro espaldarazo a la hegemonía PlayStation fueron las estadísticas que señalaban que se habían vendido 3,7 millones de consolas grises en todo el mundo, 2,5 millones sólo en Japón. Aunque siempre hay que mostrarse escéptico ante este tipo de recuentos, no cabe duda que PlayStation había dejado atrás a su competidora.

El mes de mayo nos trajo el acontecimiento más destacado de 1996: la feria E3. Fue allí donde Nintendo presentó oficialmente su consola N64 ante las audiencias occidentales. La prensa especializada se había hecho eco de la máquina durante 1995 y 1996, mientras que el público japonés que acudió a la feria de Nintendo en Shoshinkai celebrada en noviembre de 1995 tuvo ocasión de contemplarla *in situ*. En la E3 los consoleros estadounidenses pudieron poner sus manazas por vez primera sobre juegos como

RECIÉN INAUGURADO 1996, PLAYSTATION AVENTAJABA CLARAMENTE A LA SATURN, LO QUE DE NINGÚN MODO ERA EL CASO TAN SÓLO 12 MESES ATRÁS

1


2


3


4
5


La N64 [1], lanzada en marzo de 1997, y la Saturn, que tuvo un éxito precoz con *Virtua Fighter 2* [2], se convirtieron en rivales de la máquina de Sony. Sin embargo, rebajas en el precio [3] y ferias especializadas [4, 5] mantuvieron a PlayStation en cabeza.

Super Mario 64 y *Pilot Wings*. Sobra decir que quedaron muy impresionados y que, a pesar de la abundancia de buen software de PlayStation en la feria, la N64 dominó el evento.

Pero, ¿hasta qué punto fueron éstas malas noticias para Sony? Como suele pasar, no había para tanto. Si la N64 hubiera llegado según lo previsto –en 1995–, podría muy bien haber aplastado de un solo golpe la Saturn y PlayStation. Sin embargo, al fijar junio de 1996 como fecha de lanzamiento de la consola en Japón, Nintendo dio tiempo a sus competidores para afianzar una enorme comunidad de usuarios leales. Tanto la máquina

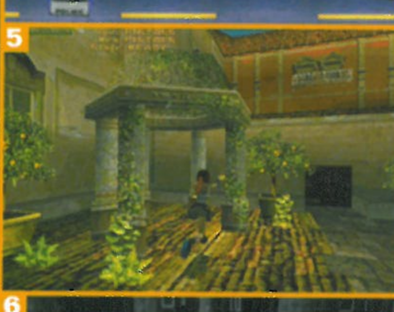
LAS ESTADÍSTICAS SEÑALABAN QUE SE HABÍAN VENDIDO 3,7 MILLONES DE CONSOLAS GRISES EN TODO EL MUNDO, 2,5 MILLONES SÓLO EN JAPÓN

como el software de Nintendo resultarían algo más caros en comparación con sus equivalentes en 32 bits, lo que provocó el rechazo de un relativo número de consoleros.

En todo caso, era innegable que Sony y Sega estaban inquietas por ese nuevo rival que asomaba en el horizonte. El día antes del inicio de la E3, Sony anunció que bajaba el precio de PlayStation a 199 dólares en Estados Unidos. Sega hizo lo mismo apenas 24 horas después. Inevitablemente, Nintendo lo interpretó como un movimiento fruto de la desesperación, mientras que Sony lo vio sobre todo como una acción preventiva destinada a tentar a clientes potenciales para que compraran una PlayStation, en lugar de esperar al lanzamiento estadounidense de la N64 en septiembre. La rebaja de precio –de la cual también se beneficiaron los usuarios españoles– fue un éxito indiscutible. En España pasamos de adquirirla por









Pese a la competencia de la N64, el desarrollo para PlayStation avanza deprisa. *Resident Evil 2* [1], *Crash Bandicoot 2* [2], *Overboard!* [3], *Grand Theft Auto* [4], *Tomb Raider 2* [5] y *Deathtrap Dungeon* [6] son la prueba de que a la consola gris aún le queda mucho que ofrecer.

59.900 pesetas a conseguirla por 49.900 en Navidades de 1995, que en breve se convertirían en 39.900 pesetas para equiparar su precio con el del resto de Europa.

Una fuerte determinación de competir con la N64 contagió también a los desarrolladores de 32 bits que, tras ver *Super Mario 64*, se impusieron el reto de igualarlo. De ahí que en la E3 se vieran los primeros progresos del surreal *NiGHT*, de Sega (codificado por el equipo responsable de *Sonic*), y de *Crash Bandicoot*, de Naughty Dog. Con títulos como *Wipeout 2097*, *Final Doom*, *Star Gladiators* y *Street Fighter Alpha II* también en la feria, PlayStation demostró la variedad y calidad de su software.

La vitalidad de la consola de Sony se confirmó a lo largo del año. Aunque el lanzamiento japonés de la N64 en junio fue un éxito razonable –que se repetiría en septiembre en Estados Unidos– el software de Sony supo atraer la atención de cuantos acudieron a la feria de juegos de Tokio. Allí estaban, por ejemplo, *PaRappa The Rapper*, una demostración de inventiva por parte de los desarrolladores de Sony, o *Rage Racer*. Mientras tanto, la reducción en el precio de la PlayStation se traducía en un sensible aumento de la facturación. En nuestro país, la rebaja de la consola que tuvo lugar en verano de 1996, que la situó a 29.900 pesetas, supuso un claro incremento de las ventas. Hacia septiembre se alcanzó la marca de un millón de consolas vendidas en Europa, donde la máquina de Sony copaba el 76% del mercado de videojuegos (algo menos de un 70% en España en aquellos días). La Saturn podía jactarse de una brillante conversión del

beat 'em up de arcade *Fighting Viper*, además de *Virtua Cop 2* y *Dark Saviour*, el glorioso título de rol de Climax. Pero estos juegos sólo resultaban atrayentes para los que ya poseían una consola Saturn, y contribuía más bien poco a atraer nuevos propietarios. La máquina de Sega carecía de la presencia mediática y el poder de seducción de PlayStation.

Y ya que hablamos de seducción, recordemos que el fin de 1996 estuvo sin duda marcado por el lanzamiento de *Tomb Raider*. Con su rompedor juego de estilo *Indiana Jones*, Core Design no sólo nos obsequiaba con una aventura fantástica, sino que encendía nuestras pasiones a través de su heroína, Lara Croft. Catapultada a la fama gracias a un par de polígonos bien colocados, esta osada arqueóloga ha sido objeto de artículos en periódicos, portada de revistas y rumoreada aspirante a cantante pop. El ascenso al estrellato de Lara disparó la popularidad de PlayStation, sobre todo entre gente que hasta entonces ni siquiera se había planteado la posibilidad comprar una consola.

La versión del juego para la Saturn no tardó en llegar, pero ya era demasiado tarde para que esto afectara el estatus de la máquina de Sony: PlayStation se había convertido en la plataforma predilecta de los desarrolladores occidentales, mientras que la Saturn se convirtió en mera destinataria de conversiones clave. De todo el mundo llegaban noticias de signo parecido que confirmaban la hegemonía de Sony. La guerra que se inició con el lanzamiento de ambas consolas a finales de 1994 había llegado a su fin.

Hasta ahora, 1997 ha demostrado ser tan próspero como los dos años anteriores. Mes a mes, las ventas de PlayStation han continuado su implacable rumbo ascendente y la competencia de la N64 no ha hecho mella en el éxito comercial de la consola por excelencia: PlayStation. También el software ha seguido mejorando y vendiéndose cada vez más, siendo prueba de ello el lanzamiento en Japón de *Final Fantasy VII* el 31 de enero pasado, cuando 1,3 millones de copias del juego compradas por anticipado partieron con destino a los hogares de sus alborozados dueños. Lo más increíble del caso es que las PlayStation mismas se agotaron en todo Japón, debido a que los fanáticos de género de rol corrieron a comprarse una tan sólo para poder jugar con el *tour de force* en tres discos de Square. El resultado es que pasaron a haber 5,6 millones de propietarios de una consola gris en Japón, frente a los 4,8 millones que poseían una Saturn.

Más motivos para una crisis cardíaca tuvieron los consoleros de latitudes meridionales con el lanzamiento el 28 de febrero en Japón de la Yaroze. Esa máquina negra brillante y pulida —equipada con Compilador de lenguaje C, depurador de errores y bibliotecas de gráficos— les daba la oportunidad de crear sus propios juegos e intercambiar ideas en Internet a través de la sede Web consagrada a la propia Yaroze. Se trataba de un concepto original e ingenioso que fue recibido con los brazos abiertos cuando se lanzó en Europa y Estados Unidos.

En la feria de juegos de Tokio de abril se presentaron 459 nuevos títulos (incluidos *Gun Bullet*, de Namco, y *Ghost In The Shell*, de Sony), en tanto que la E3, celebrada en mayo en Atlanta, nos sorprendió con otras 145 novedades, entre las que se encontraban *Resident Evil 2* y *Crash Bandicoot 2*. Parece como si la mayor parte de la comunidad internacional de desarrolladores aún considerase PlayStation como un asunto prioritario, lo cual no debería sorprendernos considerando datos recientes de Sony, que estiman en 20 millones de unidades las consolas grises fabricadas. En este sentido, pase lo que pase con la PlayStation 2, la Saturn 2 o cualquier otro formato nuevo, los propietarios de la consola original de Sony tienen mucho tiempo por delante —tres años al menos— para seguir disfrutando de su máquina.

COMPLEMENTOS DE MODA

A lo largo de los tres años de historia PlayStation, Sony ha lanzado varios periféricos interesantes que amplifican las experiencias vividas con la consola. El Multi-Tap y el cable de enlace están entre los útiles más populares, al proporcionar el irresistible factor multijugador. También el pad analógico está ganando adeptos con rapidez.



142... ¡Y SIGUE!

Para celebrar el primer aniversario de *PSM*, hemos echado un vistazo retrospectivo a todos los juegos PlayStation que se han analizado en esta revista. Desde *Ace Combat 2* hasta *2Xtreme*. Ahí los tienes, a tus pies.


Actua Soccer Club Edition


Adidas Power Soccer Int.


Allied General


Alone In The Dark


Battle Stations

Ace Combat 2
PSM 12 - 8/10 -
Simulador de vuelo
Posee unos gráficos espeluznantes y puede llegar a ser tan adictivo como los tocinillos de cielo... ¿Que no te gustan? Pues tú te lo pierdes, pero da igual: lo importante es que no se te escape el avión.

Actua Soccer Club Edition
PSM 7 - 7/10 -
Simulador de fútbol
Es como *Actua Soccer*, pero con equipos de la liga inglesa en vez de internacionales. Apto para futboleros/as anglófilos.

Adidas Power Soccer Int.
PSM 5 - 8/10 -
Simulador de fútbol
Una de las mejores simulaciones de fútbol: salvaje y excéntrico pero cautivador. Incluye nuevos modos de juego y unas habilidades de jugador y equipo más realistas que el original.

All Star Soccer
PSM 10 - 6/10 -
Simulador de fútbol
Hay por ahí un comentarista que se las da de gracioso y se estrella en su tentativa de elevar la calidad del juego. Mediocre.

Allied General
PSM 7 - 5/10 -
Juego de guerra
Un título de combates pasado de moda y gráficamente horrible con escasos puntos de jugabilidad a su favor.

Atari Classics Collection 1
PSM 7 - 3/10 - Recopilación de clásicos
Seis juegos de la prehistoria, con *look* retro. Evitar a toda costa (a menos que seas un monstruo nostálgico).

BallBlazer
PSM 10 - 5/10 - Simulador deportivo futurista
Sosa actualización del antiguo título para Commodore 64. Mejor te quedas con el fútbol de toda la vida.

Battle Arena Toshinden 3
PSM 11 - 7/10 -
Beat 'em up
Ligeramente mejor que su predecesor, pero sin llegar a *Tekken 2* a la suela del zapato.

Battle Stations
PSM 6 - 3/10 -
Acción/estrategia
Batallitas entre barcos. Original, pero con una pinta patética. ¿Qué más podemos decir? Nada.

Black Dawn
PSM 2 - 8/10 - Simulador de combate aéreo
A ver... un helicóptero, buenos gráficos y misiones que erizan la piel. Emocionante.

Blast Chamber
PSM 2 - 7/10 -
Rompecabezas
Cruce innovador y desafiante entre un juego de puzzles, deportes y *shoot 'em up*.

Blazing Dragons
PSM 3 - 5/10 -
Juego de aventura
Título de aventura simplista y monocorde dirigido básicamente a un público infantil.

Blood Omen: Legacy of Kain
PSM 4 - 7/10 -
Juego de rol
Juego feroz. Ambicioso, pero muy limitado y plagado de pequeños fallos.

Bubble Bobble 2
PSM 7 - 8/10 - Rompecabezas/plataformas
Un dragón al rescate de sus hermanitos... Éste es más o menos el argumento del juego. Los gráficos dejan frío, pero su jugabilidad enamora.

Burning Road
PSM 1 - 5/10 - Bélico
Flojo título estilo arcade que intenta parecerse a *Ridge Racer*, pero no lo consigue.

Carnage Heart
PSM 7 - 8/10 -
Estrategia de combate
Un título absorbente y adictivo. Para jugar con él hay que tener la mente muy despejada. No apto para cualquiera.

Casper
PSM 4 - 6/10 -
Rompecabezas
Bonito título de exploración con algunos giros nuevos, pero de atractivo perecedero.

Colony Wars
PSM 12 - 7/10 - Juego de combate espacial en 3-D en el que debes defender a tu gente.

Command & Conquer
PSM 3 - 9/10 -
Estrategia militar
Brillante conversión del idolatrado título original para PC. Eterno, como los dioses.

Contra: Legacy Of War
PSM 3 - 4/10 -
Shoot 'em up
Juego de explosiones frustrante y de aspecto mediocre. Y encima difícil.

Cool Boarders
PSM 4 - 6/10 - Simulador de *snowboarding*
Interesante y divertido intento de recrear un deporte de moda. Bastante acelerado.

Croc
PSM 12 - 7/10 -
Juego de plataformas
Un cocodrilo simpático y aventurero se ve mezclado con una jugabilidad y un sonido buenos.

Crusader: No Remorse
PSM 4 - 7/10 -


Black Dawn

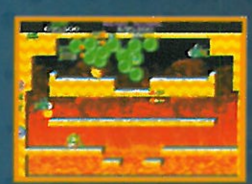

Blast Chamber


Battle Arena Toshinden 3


Blood Omen: Legacy Of Kain


Carnage Heart


Crusade: No Remorse


Bubble Bobble 2


Command & Conquer


Croc


Darklight Conflict


Darkstalkers


Descent 2

Aventura arcade
Detrás de unos controles difíciles y unos gráficos primitivos se esconde un juego emocionante.

Crypt Killer
PSM 5 - 6/10 -
Shoot 'em up
Conversión adecuada, pero fácilmente olvidable, de un juego de disparos arcade pasable.

Dark Forces
PSM 5 - 5/10 -
Shoot 'em up
Un clónico de *Doom* lento y anticuado. La fuerza no es precisamente su punto fuerte.

Darklight Conflict
PSM 7 - 8/10 - Explosiones espaciales
Shoot 'em up en 3-D satisfactorio con trazos de *Elite* y gran jugabilidad.

Darkstalkers
PSM 1 - 7/10 -
Beat 'em up 2-D
Un buen juego que debería haber salido antes del superior *SF Alpha*.

Descent 2
PSM 6 - 7/10 -
Explosiones 3-D
Una secuela impresionante que no salió bien parada en comparación con sus rivales sincrónicos.

Destruction Derby 2
PSM 1 - 9/10 -
Juego de carreras
Revisión total de los gráficos y la jugabilidad del original. Resultado: ¡brillante!

Disruptor
PSM 2 - 8/10 -
Shoot 'em up 3-D
Decorados sorprendentes y un diseño soberbio. Una gran alternativa a *Doom*.

Dynasty Warriors
PSM 11 - 8/10 -
Beat 'em up 3-D
Aunque no posee el gran atractivo de *Soul Blade*, es un juego con garra.

Epidemic
PSM 7 - 8/10 -
Shoot 'em up 3-D
Varios toques inteligentes consiguen elevar la calidad de este clon de *Doom* estándar.

Excalibur 2555AD
PSM 5 - 7/10 -
Aventura 3-D
Aventura de acción tolerable que se vio totalmente eclipsada por *Tomb Raider*.

Exhumed
PSM 5 - 8/10 -
Shoot 'em up 3-D
Desafiante juego de disparos basado en un tema egipcio con un buen motor y gráficos logrados.

Explosive Racing
PSM 11 - 6/10 -
Juego de carreras
Juego de carreras caricaturesco que hace todo lo posible por distinguirse del resto. Por el camino se quedó la jugabilidad.

FIFA '97
PSM 4 - 7/10 -
Simulador de fútbol
No esconde demasiados secretos: un manejo algo difícil y una calidad media.

Final Doom
PSM 2 - 9/10 -
Shoot 'em up 3-D
Nuevos y alucinantes niveles realizados en 3-D con algunas mejoras gráficas. Tan fundamental como *Doom*.

Final Fantasy VII
PSM 12 - 9/10 -
Juego de rol
Un juego de rol japonés basado en una jugabilidad excelente y unos gráficos de ensueño y por supuesto traducido al español. El séptimo cielo.

Firo & Klawd
PSM 3 - 5/10 -
Explosiones isométricas
Juego de disparos frustrante y de diseño ramplón con matices cómicos que no convencen.

Floating Runner
PSM 3 - 6/10 -
Plataformas 3-D
Imitación surrealista y dañina de *Mario 64* con algunas buenas ideas.

Formula 1 '97
PSM 11 - 9/10 -
Simulador de carreras
Le lleva un par de vueltas al original *F1 ' 96*. Ponte el casco porque esto tira que da miedo.

G-Police
PSM 12 - 9/10 - Simulador de vuelo/disparos
Trama intrincada y una de las mejores producciones de combate aéreo.

Grid Run
PSM 8 - 4/10 -
Juego de persecución
Capturar la bandera entre laberintos varios. Pobre no: paupérrimo.

Hardcore 4x4
PSM 2 - 7/10 -
Juego de carreras
Carreras originales, pero que pierden atractivo debido a unos circuitos restringidos.

Hexen
PSM 6 - 6/10 -
Shoot 'em up 3-D
Juego estilo *Doom* de espadas y brujería. Desafiante, pero anticuado.

Independence Day
PSM 8 - 4/10 -
Shoot 'em up
Como la película, pero ni la mitad de divertido. Insustancial.

ISS Deluxe
PSM 3 - 8/10 -
Simulador de fútbol
El desfase de los gráficos podría haber dinamitado la jugabilidad. Por suerte, no lo consiguió.

Iron & Blood
PSM 3 - 5/10 - *Beat 'em up*
Torpe incursión fallida en un género con intentos mucho más acertados que éste.

ISS Pro
PSM 6 - 9/10 -
Simulador de fútbol
Inconsistente, pero jugable hasta el desmayo. Sigue siendo el mejor de su género.

Jet Rider
PSM 4 - 7/10 -
Juego de carreras
Complejo y extraño. Carece del sensacionalismo de *F1* o *Wipeout*.

Jumping Flash 2
PSM 1 - 8/10 - Juego de plataformas
Similar al original, pero con gráficos 3-D todavía mejores. Demasiado fácil.

King's Field
PSM 6 - 8/10 - Juego de rol
Tiene una pinta de espanto, pero la acción basta para mantenerte enganchado más de lo previsto.

Kurushi
PSM 11 - 8/10 -
Rompecabezas
Ejercicio mental cautivador, desmejorado tan sólo por una floja opción para dos jugadores.

Life Force Tenka
PSM 5 - 6/10 -
Shoot 'em up 3-D
Jugabilidad monótona


Destruction Derby 2


Disruptor


Epidemic


Excalibur 2555AD


Exhumed


Explosive Racing


G-Police


Floating Runner


Firo & Klawd



Final Doom


FIFA '97

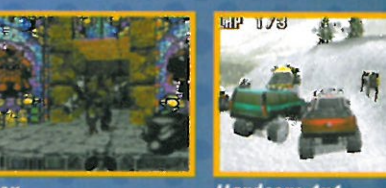

Formula 1 '97


ISS Pro


ISS Deluxe

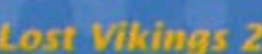

Iron & Blood


Independence Day

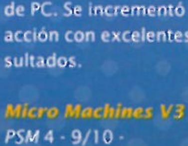

Hexen


Hardcore 4x4

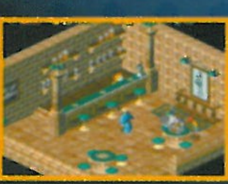

Jet Raider

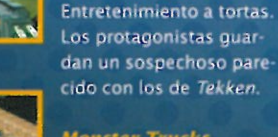

Jumping Flash 2


King's Field


Kurushi


Life Force Tenka



Little Big Adventure



combinada con un diseño incoherente. Aburrido.

Little Big Adventure
PSM 6 - 6/10 -
Aventura arcade
El típico juego francés con un toque de excentricidad. Con encanto visual, pero repleto de fallos.

Lost Vikings 2
PSM 6 - 7/10 -
Juego de plataformas
De estilo anticuado. Personajes por doquier. Conserva su jugabilidad a pesar de sus añitos.

Mechwarrior 2
PSM 5 - 9/10 - Estrategia de combate 3-D
Emocionante conversión de PC. Se incrementó la acción con excelentes resultados.

Micro Machines V3
PSM 4 - 9/10 -
Juego de carreras
Divertido, con derroche de acción y una adictividad prácticamente inagotable.

MK Trilogy
PSM 2 - 7/10 - *Beat 'em up*
Entretenimiento a tortas. Los protagonistas guardan un sospechoso parecido con los de *Tekken*.

Monster Trucks
PSM 4 - 6/10 -
Juego de carreras
Le falta la auténtica sensación de realismo al volante. Más que un Boeing, una golondrina. Y gracias.

Motor Toon GP2
PSM 1 - 8/10 -
Juego de carreras
Gráficos de fábula y un sinfín de circuitos. El manejo es un poco inestable, pero bueno.

Namco Museum Volume 3
PSM 3 - 6/10 -
Colección retro
Galaxian y *Phozon* son los más destacados de este recorrido por la historia de las recreativas.

Namco Museum Volume 4
PSM 10 - 4/10 -
Colección retro
Lo único que vale la pena de la recopilación es *Ordyne*. No respondemos de la calidad de los demás.

Nanotek Warrior
PSM 6 - 5/10 -
Shoot 'em up
Habría salido mejor parado de nuestra criba con algo más de variación y más niveles.

NASCAR Racing
PSM 2 - 4/10 -
Juego de carreras
Simulador serio y circunspecto que no convence a nadie. Qué poco sentido del humor.

NBA Jam Extreme
PSM 3 - 7/10 -
Simulador de baloncesto
Similar a la *Tournament Edition* en todo menos en los nuevos y atractivos gráficos 3-D.

NBA Live '97
PSM 3 - 7/10 -
Simulador de baloncesto
Convincente, pero carente de espectacularidad. Para forofos de la NBA.

NBA: In The Zone 2
PSM 4 - 8/10 -
Simulador de baloncesto
Una clara mejora del original en cuanto a gráficos, jugabilidad y realismo.

Need For Speed 2
PSM 6 - 7/10 -
Juego de carreras
Buenos detalles, aunque lejos de la calidad de los clásicos del género.

NHL '97
PSM 2 - 8/10 - Simulador de hockey sobre hielo
Un simulador de hockey sobre hielo de gran jugabilidad y gráficos fabulosos creado por EA, el maestro del deporte.

NHL Face Off '97
PSM 5 - 6/10 - Simulador de hockey sobre hielo
No mucho mejor que el primer título, que le hace parecer algo anticuado.

NHL Powerplay Hockey '96
PSM 7 - 7/10 - Simulador de hockey sobre hielo
Algún que otro fallo estropea un título que tiene nervio y jugabilidad a raudales.

Nightmare Creatures
PSM 12 - 7/10 -
Aventura de acción
Los hay mejores, por supuesto, pero a los amantes de la acción lo encontrarán más que adecuado.

Nuclear Strike
PSM 11 - 7/10 - Juego de disparos y estrategia
Un simulador de helicópteros intrigante y variado tan sólo oscurecido por ciertos fallos clave.

Oddworld: Abe's Odyssey
PSM 11 - 9/10 -
Juego de plataformas
Juego de aspecto fabuloso repleto de grandes ideas. Una delicia.

Onside Soccer
PSM 2 - 4/10 -
Simulador deportivo
Intenta ofrecer una experiencia de dirección de equipo divertida, pero fracasa en el intento.

OverBlood
PSM 8 - 6/10 -
Aventura 3-D
Un buen inicio que dura poco y da paso a una aventura cargante.

Pandemonium
PSM 2 - 9/10 -
Juego de plataformas
Tiene un aspecto impresionante. En sí es poco original, pero divertido.

PaRappa the Rapper
PSM 10 - 8/10 -
Rap 'em up
Extravagante, original, divertido e inteligente. Y creador de un género propio. No hay juego que se *le pueda comparar*.

Penny Racers
PSM 3 - 5/10 -
Juego de carreras
Bonito juego. Lástima que no logre suministrar esa sensación de conducción que tanto se aprecia y tanto cuesta conseguir. Mediano.

Perfect Weapon
PSM 4 - 4/10 -
Aventura 3-D
El arma puede ser perfecta, pero el juego no es más que anticuado y lento.

PGA Tour '97
PSM 1 - 7/10 -
Simulador de golf
Más de lo mismo, pero es superior a la media en su especie.

Pitball
PSM 2 - 7/10 - Simulador deportivo futurista
No engancha de manera instantánea, pero los que perseveran acaban por divertirse con él.

Porsche Challenge
PSM 6 - 8/10 -
Juego de carreras
Combina la emoción de un viaje arcade con el realismo de un simulador.


Lost Vikings 2


Mechwarrior 2

Micro Machines V3


MK Trilogy

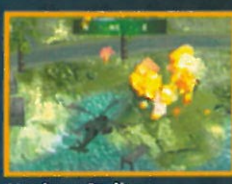

Monster Trucks


Motor Toon GP2


NHL Face Off '97


NHL Powerplay Hockey


Nightmare Creatures


Nuclear Strike


Oddworld: Abe's Odyssey


Porsche Challenge

Power Move Pro Wrestling
PSM 3 - 4/10 - Simulador de lucha libre
Un pobre intento de crear un simulador de lucha libre realista. Le falta emoción y profundidad.

Project Overkill
PSM 1 - 7/10 -
Shoot 'em up
Juego de disparos de ciencia-ficción lleno de vísceras.

Psychic Force
PSM 7 - 7/10 -
Beat 'em up
Un juego estándar, a no ser por un sistema de combate «flotante» extraño de verdad.

Rage Racer
PSM 8 - 9/10 -
Juego de carreras
Fabuloso juego arcade con una jugabilidad perfectamente sintonizada y gráficos estupendos.

Rally Cross
PSM 8 - 7/10 -
Juego de carreras
Al principio, frustrante es poco. Pero plantea un reto considerable a la larga.

Rapid Racer
PSM 12 - 6/10 -
Juego de carreras 3-D
Bien diseñado, pero es más una novedad que una experiencia emocionante.

Ray Storm
PSM 10 - 6/10 -
Shoot 'em up
Scroller vertical y rabiosamente rápido que deja al jugador sin aliento, pero insatisfecho.

Reloaded
PSM 3 - 7/10 -
Shoot 'em up
Diversión pura y dura, aunque los nuevos puzzles no sorprenden demasiado.

Riot
PSM 3 - 7/10 -
Simulador deportivo
Juego de baloncesto futurista poco original.

Road Rage
PSM 4 - 5/10 - Simulador de carreras
Otro incierto clon de *Wipeout* incapaz de generar tensión.

Samurai Shodown III
PSM 6 - 5/10 -
Beat 'em up
Juego de tortas en 2-D que pretendía, como tantos, desbancar al invencible *SF*.

Slamscape
PSM 5 - 6/10 -
Shoot 'em up
Juego de explosiones vulgar y estéril que va de original y no lo es.

Smash Court Tennis
PSM 3 - 6/10 -
Simulador de Tenis

Es majo y colorido, pero demasiado lento para jugadores de nueva generación.

Soccer '97
PSM 7 - 6/10 -
Simulador de fútbol
Acción divertida de principio a fin, algo deslucida por unos gráficos pobres.

Soul Blade
PSM 6 - 8/10 -
Beat 'em up 3-D
Un fabuloso juego de combate con armas que le hace la competencia a *Toshinden*.

Soviet Strike
PSM 2 - 7/10 - Simulador de vuelos de combate
Dura poco y no es original, pero mientras dura, sus explosiones son de miedo.

Speedster
PSM 7 - 5/10 -
Juego de carreras
Como un soplo de aire fresco, pero sin los imprescindibles dinamismo y velocidad.

Spider
PSM 7 - 7/10 -
Juego de plataformas
Un protagonista novelesco y unos controles brillantes esconden un juego de plataformas para nada original.

Spot Goes To Hollywood
PSM 4 - 5/10 -
Juego de plataformas
Título isométrico poco atractivo que se salta a la torera todos y cada uno de los elementos tradicionales de los títulos de plataformas.

Star Gladiator
PSM 3 - 8/10 -
Beat 'em up 3-D
Título de Capcom típicamente accesible, aunque tácticamente es otra cosa.

Starwinder
PSM 1 - 4/10 - Juego de carreras espacial
Un motor fluido, pero el control es complicado. Es mejor quedarse con los juegos de la serie *Wipeout*.

Steel Harbinger
PSM 2 - 6/10 -
Shoot 'em up
Shoot 'em up más o menos entretenido disfrazado de juego de estrategia.

Street Fighter Alpha 2
PSM 2 - 8/10 -
Beat 'em up 2-D
Demuestra sin titubeos que en la PlayStation hay lugar para la lucha en 2-D.

Street Fighter EX Plus Alpha
PSM 12 - 9/10 -

Beat 'em up 3-D
Si disfrutaste con los títulos *SF2*, este juego será como una segunda luna de miel.

Street Racer
PSM 3 - 7/10 -
Juego de carreras
Este juego de carreras destaca por sus bonitos gráficos de caricatura y una buena y clara jugabilidad.

Suikoden
PSM 3 - 7/10 -
Juego de rol
Juego de rol japonés bastante histriónico. Recomendado para conversos.

Super Puzzle Fighter 2
PSM 7 - 9/10 -
Rompecabezas
Los fans del género encontrarán casi perfecto este clon de *Puyo Puyo*.

Swagman
PSM 7 - 6/10 -
Aventura arcade
Intenta gustar por todos los medios, pero los controles son de lo más frustrante. Una verdadera lástima.

Syndicate Wars
PSM 8 - 9/10 -
Acción de estrategia
Un título ambientado de locura, tenebroso y desafiante. Para no perdérselo.


Project Overkill


Psychic Force


Rage Racer


Rally Cross


Reloaded

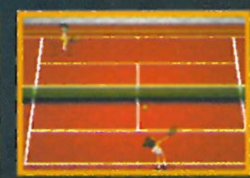

Ridge Racer Revolution

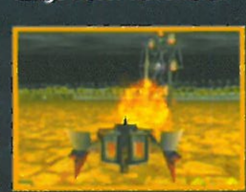

Street Fighter Alpha


Street Fighter Alpha 2


Soul Blade


Soccer '97


Smash Court Tennis


Slamscape


Tobal No.1

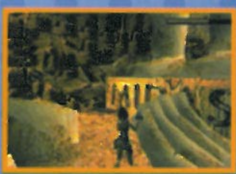

Tempest X

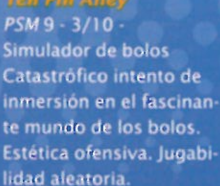

Syndicate Wars

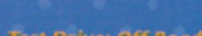

Super Puzzle Fighter 2

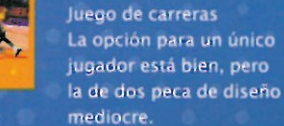

Suikoden

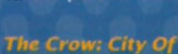

Street Racer

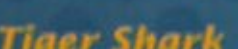

Tomb Raider

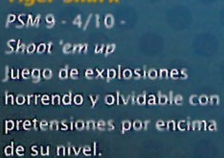

Total Drivin'


Total NBA '97


Twisted Metal 2


V-Rally




Vandal-Hearts

Tempest X
PSM 4 - 9/10 -
Shoot 'em up
Juego de explosiones difícil, fluido, veloz y sobre todo legendario. Emoción intensa.

Ten Pin Alley
PSM 9 - 3/10 -
Simulador de bolos
Catastrófico intento de inmersión en el fascinante mundo de los bolos. Estética ofensiva. Jugabilidad aleatoria.

Test Drive: Off Road
PSM 10 - 6/10 -
Juego de carreras
La opción para un único jugador está bien, pero la de dos peca de diseño mediocre.

The City Of Lost Children
PSM 8 - 3/10 - Aventura
Un juego curioso y bien diseñado que promete mucho pero no da nada.

The Crow: City Of Angels
PSM 6 - 5/10 -
Aventura 3-D
Conversión anticuada de una película infumable. *¡Vade retro!*

Tiger Shark
PSM 9 - 4/10 -
Shoot 'em up
Juego de explosiones horrendo y olvidable con pretensiones por encima de su nivel.

Tilt
PSM 4 - 2/10 - Recreativa
La peor máquina del millón con que hemos topado. Ni puede presumir de ambiente cualquiera ni de jugabilidad.

Time Crisis
PSM 12 - 9/10 –
shoot 'em up
Una acción palpitante, mucha velocidad, buena música y pistola propia. Casi nada.

Tobal No.1
PSM 4 - 8/10 -
Beat 'em up 3-D
Posee una velocidad de imágenes adecuada y un buen dominio de la técnica 3-D, pero sin genio.

Tokyo Highway Battle
PSM 7 - 7/10 -
Juego de carreras
Pasable juego de carreras urbano. Su mayor atractivo reside en conducir por carreteras colmadas de tráfico.

Tomb Raider
PSM 1 - 10/10 -
Aventura 3-D
El perfecto equilibrio entre acción y exploración. Con la perfecta heroína desestabilizadora.

Total Drivin'
PSM 12 - 8/10 -
Juego de carreras
Una enorme variedad de pistas y coches, variedad disgregada que no logra cuajar.

Total NBA '97
PSM 5 - 9/10 -
Simulador de baloncesto
Uno de los mejores resultados en cuanto a captura de movimiento y varios detalles gráficos hacen que *Total* siga en lo más alto.

Trash It!
PSM 7 - 6/10 - Juego de puzzles y plataformas
Lleno de originalidades, pero los defectos de jugabilidad y los miserables límites de tiempo acaban por hundirlo.

Twisted Metal 2
PSM 4 - 9/10 -
Beat 'em up de coches
Un auténtico fuera de serie. Lleno de detalles y acción trepidante y adictiva.

Vandal Hearts
PSM 7 - 9/10 -
Juego de rol
Cuidadosa combinación de argumento fascinante y tremenda jugabilidad.

Victory Boxing
PSM 2 - 8/10 -
Simulador de boxeo
Un *beat 'em up* para pensar, con un desafío abundante y duradero.

Virtual Pool
PSM 4 - 8/10 -
Simulador de billar
Título de una fabulosa presentación y gran jugabilidad. Aunque al tapete le iría bien un agujero o un manchurrón de cerveza.

VR Baseball '97
PSM 7 - 5/10 -
Simulador de béisbol
Un simulador soso y aburrido que es más cómico que real.

V-Rally
PSM 9 - 9/10 -
Juego de carreras
Difícil. Combina buenos gráficos con una plétora de pistas y coches.

Warcraft 2
PSM 9 - 9/10 -
Estrategia de combate
Con más profundidad y detalle que *C&C*, pero quizás no tan adictivo.

Wargods
PSM 9 - 3/10 -
Beat 'em up 3-D
Poco más que una versión en 3-D horrible de *Mortal Kombat*. Torpe y rígido.

Warhammer
PSM 1 - 8/10 -
Juego de guerra
Sólida y estimulante emulsión de simulador bélico y juego de dioses.

Wing Commander IV
PSM 8 - 8/10 -
Combate espacial
Una gran mejora del título anterior. Profundo y lleno de posibilidades.

Wipeout 2097
PSM 1 - 9/10 -
Juego de carreras
Con una jugabilidad mejorada y destacables opciones de enlace, este título destaca entre sus rivales.

WWF: In Your House
PSM 3 - 5/10 -
Simulador de lucha libre
Capta la pura estupidez de tal deporte, pero su aspecto es primario y anticuado.

X-Com: Terror From The Deep
PSM 3 - 8/10 - Estrategia
Un título de estrategia complejo y con una atmósfera conseguida. Muy adictivo.

Xevious 3D/G+
PSM 10 - 6/10 -
Shoot 'em up
Cuatro versiones del clásico juego de explosiones, incluida una hábil actualización tridimensional.

2Xtreme
PSM 5 - 6/10
Simulación de *skating*
Una continuación única: toma el original y lo empeora.


Zero Divide


Victory Boxing


Warhammer


Wing Commander IV


Wipeout 2097


X-Com: Terror From The Deep


Xevious 3D/G+


FINAL FANTASY VII


PlayStation

200 MHz, 16 MB de RAM, DVD-ROM... Varios desarrolladores esperan que la PlayStation 2 sea 10 veces más potente que la PlayStation que conocemos. Pero ¿cuánto tiempo de vida le resta a la primera consola de Sony para estar definitivamente a las puertas de la jubilación?



¿QUÉ NOS DEPARA EL

Este mes PlayStation cumple tres años, una edad en la que muchas consolas se vuelven pasto de los buitres. Sin embargo, la consola de Sony continúa vendiéndose por miles cada mes, y los desarrolladores no parecen tener ningún interés en que pase a mejor vida. Pero, ¿qué puede ofrecer aún nuestra PlayStation frente a un competidor como la N64?

Resulta sorprendente que la mayoría de codificadores opinen que todavía no se ha explotado del todo el potencial de la máquina. Como señala John Lafleur, productor de *Pitfall 3D*, «gran parte de su capacidad está sin aprovechar. Con el lanzamiento del *Program Analyser Kit* (Kit de Analistas de Programas), los desarrolladores pueden ver con exactitud cómo nuestro código usa cada pieza del hardware. Es significativo que algunos de los juegos más famosos utilicen menos del 75% de la capacidad de PlayStation».

Jez San, jefe de diseño en Argonaut, está de acuerdo: «Preparaos para ver juegos cada vez mejores. Seguramente, 1998 y 1999 serán los años en que se lleve al límite el poder de la consola gris».

Pero sondear las profundidades técnicas de la máquina no lo es todo. El gran activo de la N64 no es su potencia ni las dimensiones de su base de software, sino la magnífica jugabilidad de títulos como *Mario 64*, *Pilot Wings 64* y *Star Fox 64*. Juan Montes, de SCEE, admite la importancia de competir al mismo nivel: «Ahora que los juegos han alcanzado cotas de calidad técnica y artística bastante altas, espero que se preste más atención a la acción y la jugabilidad. Muchos profesionales han demostrado que son capaces de usar herramientas artísticas para producir intros fabulosas y fon-

CIENCIA-FICCIÓN

Con la ayuda de Mark Atkinson, gurú técnico de Computer Artworks y veterano de la industria, *PSM* ha conjeturado qué podría esconder PlayStation 2 bajo su flamante carcasa.

CPU: .... 200-300 MHz
Memoria principal: .... 16-24 MB
RAM para texturas: .... 2-4 MB
RAM para audio: .... 1 MB
Gráficos: .... 640 x 480, color de 16 bits
Características 3-D: ...... Manipulación de transparencias, buffer de profundidad, filtrado bilinear, texturado, corrección a nivel de subpixel, *mip-mapping*.
Rendimiento 3-D: .... Velocidad de recubrimiento de 50 megapixels por segundo, 1 millón de triángulos reales por segundo, aceleración de la geometría de coma flotante.
Formato de almacenamiento: .... CD-ROM de décuple velocidad o unidad de DVD-ROM.

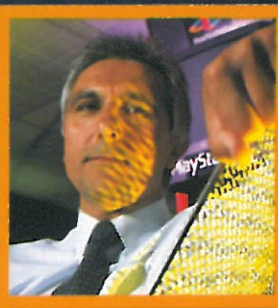
dos extraordinarios. En este momento, el desafío consiste en crear guiones y personajes de fuerte atractivo».

Por lo que parece, los codificadores han recogido el guante lanzado por Montes. *PaRappa The Rapper* señala sin duda un cambio de rumbo de Sony en Japón, y numerosos juegos que desarrolla la división británica de la multinacional dejan entrever este afán de experimentación. Si más compañías siguen su ejemplo, las deficiencias técnicas de la consola gris con respecto a la N64 perderán toda relevancia.

Así que, si los progresos gráficos continúan y los aspectos relativos a la acción pasan a un primer plano, PlayStation tiene cuerda para rato. Desarrolladores y jugadores siguen entusiasmados con ella y la N64 —el único rival de su talla— es tan barata que muchos se pueden permitir comprar las dos. Casi todos los desarrolladores con quienes hemos conversado sobre el futuro de la consola se muestran optimistas. Oliver Davies, de Eight Wonder, lo resume de esta manera: «si nos atenemos a la situación del mercado, no veo ninguna razón por la cual PlayStation no pueda seguir siendo una plataforma válida al menos otros tres años». Eso mismo pensamos nosotros.

Pero, ¿qué hay de PlayStation 2? Aunque el presidente de Sony, Nobuyuki Idei, afirma que la continuación no se comercializará como muy pronto hasta diciembre de 1999, la gente de la industria mantiene apasionadas discusiones sobre qué cabe esperar de la nueva máquina. El principal objeto de controversia parece ser la CPU o «cerebro» de la consola. Hoy por hoy, PlayStation alberga un chip R3000A

FUTURO?



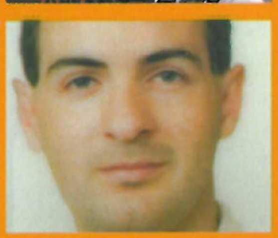
Espero que la futura PlayStation 2 permita a los creadores desarrollar una experiencia mucho más realista en los juegos del futuro. También debería hacer posible el diseño de nuevas formas de entretenimiento más absorbentes, para el usuario aislado como para el grupo de jugadores que quieren pasar un buen rato en la sala de estar. Y con esto no me refiero solamente a juegos en el sentido tradicional.

JUAN MONTES, SCEE



A mí me gustaría que la PlayStation 2 soportase una mayor funcionalidad geométrica, de modo que pudiésemos describir escenas tridimensionales en una cantidad de memoria menor, y que los polígonos se generasen de manera automática. Es el futuro del software de entretenimiento de gama alta.

JEZ SAN, ARGONAUT



Esperemos que, con la supuesta máquina, se consiguiese una potencia 10 veces superior a la que ostenta la PlayStation actual. Bueno, es una idea general, no una demanda concreta. También sería de esperar que la nueva máquina prestase soporte al DVD y a MPEG2, y que disfrutase de sonido digital Dolby.

DOMINIC MALLENSON, PSYGNOSIS



No creo que haga falta otra PlayStation en varios años. En cualquier caso, cuando aparezca, espero que Sony incluya en ella todo lo que pueda de entre las tecnologías que está probando. Las luces de la casa deberían palidecer ante su esplendor al conectarla.

DAVE PERRY, SHINY ENTERTAINMENT



El camino a seguir, sin lugar a dudas, es lograr la potencia suficiente como para permitir el uso en la práctica de resoluciones superiores a los 60 frames por segundo, con escenarios y lógica de juego todo lo complejos que se quiera.

MARTIN CHUDLEY, BIZARRE CREATIONS



No creo que sea una máquina nueva lo que Sony necesita; sería mejor establecer un control de calidad sobre el software. De cualquier manera, la sucesora de la PlayStation actual debería ser compatible con DVD, y presumir, como mínimo, de una potencia efectiva 10 veces superior a la de Nintendo 64.

TONY MOTT, EDGE MAGAZINE



Para ser sincero, como jugador me encantaría que Sony llevara a término algún tipo de iniciativa que inspirase a los desarrolladores a arriesgarse, que los animase a iniciar proyectos innovadores que ampliasen un poco el mercado. Algo más que títulos de carreras y beat 'em up, vaya.

NICK HARPER, PSYGNOSIS

Risc de 33Mhz, pero, como señala Nick Harper de Psygnosis, este modelo ya es historia: «La nueva CPU tendrá que ser muy superior al chip actual. Muchos creen que son los gráficos los que provocan que la consola pierda el resuello y se pare, pero con mucha frecuencia es el proceso de la inteligencia artificial el que causa las interrupciones».

Para entrar en el nuevo milenio con buen pie, Jez San, Dominic Mallenson (asesor técnico de Psygnosis) y John Whigam (productor de Interactive Studios) sugieren al menos 200 MHz, lo que supondría un incremento de potencia escalofriante. También la memoria RAM de a bordo tendría que aumentar considerablemente. Ahora la máquina tiene apenas 2 MB de RAM y muchos desarrolladores esperan que se eleve a 16 MB, a la par con los PC de hoy en día.

En cuanto al rendimiento gráfico –asunto de vital importancia–, los codificadores utilizan dos puntos de referencia para precisar a qué debería aspirar la PlayStation 2. El primero es la placa de recreativas Model 3 de Sega, de gama alta (la tecnología que se esconde tras *Virtua Fighter 3*). Este componente es capaz de trabajar con alrededor de un millón de polígonos de textura por segundo, listón que debería superar la próxima consola de Sony. Según Jez San, las «expectativas están en 5 millones de polígonos por segundo, pero sospecho que no podrían ofrecer algo así a un precio asequible, así que lo más probable es que lo dejen en 1 o 2 millones a lo sumo». Pese a todo, sigue siendo un adelanto muy estimulante: PlayStation sólo puede procesar 30.000.

El otro ejemplo a seguir por PlayStation 2 al que aluden a menudo los desarrolladores son las tarjetas aceleradoras 3-D que han hecho acto de aparición para PC recientemente. Éstas actúan como procesadores de gráficos y son capaces de algunos efectos realmente impresionantes. La mayoría de codificadores reclaman un abanico de efectos similar para PlayStation 2. En este sentido, John Wigham confirma que «como desarrolladores, nuestras máximas esperanzas a propósito de la nueva máquina están puestas en un equipo de hardware de gráficos de alto rendimiento rebosante de características. Características que, como el filtrado trilinear con recubrimiento mip (*mip-mapping*), la corrección de texturas en perspectiva y la gestión de canal alfa, son mejoras evidentes del subsistema gráfico de la máquina».

Los desarrolladores también han hablado de cambios radicales en la puesta en marcha de la consola. «Sony tiene que responder a las quejas sobre los prolongados tiempos de carga mediante la provisión de un CD-ROM de velocidad 10x como mínimo», argumenta John Lafleur. No obstante, muchos de sus colegas sugieren que un lector de DVD-ROM podría acabar reemplazando al CD. DVD es una nueva tecnología de disco óptico cuya capacidad de almacenamiento supera con creces la del CD-ROM (hasta 17 GB en un único disco). Esto permitiría a los desarrolladores guardar un volumen enorme de datos gráficos. Pero lo mejor de todo es que el lector de DVD alcanza velocidades de acceso casi instantáneas, con lo que las esperas de carga se acabarían para siempre.

El único problema es que algunos expertos no están muy convencidos de que esta tecnología se pueda emplear a un precio lo bastante bajo para introducirla en la consola. El tiempo dirá.

Sin embargo, aparte de los arreglos *hi-tech* que se apliquen a la futura consola, hay una característica que todos los desarrolladores querrían preservar intacta: la facilidad de uso de PlayStation. Martin Chudley, de Bizarre Creations, puntualiza que «PlayStation es de lejos la máquina más ordenada sobre la que he trabajado. Esto facilita que los desarrolladores obtengamos buenos resultados desde el principio y que nos queden más posibilidades por explotar a largo plazo». En cualquier caso, es poco probable que Sony estropee esta fórmula: la facilidad de uso de la máquina fue su arma principal contra la Saturn. Gracias a ella se aseguró un soporte de desarrollo a gran escala desde el primer momento.

En último término, si se cumplen siquiera la mitad de los deseos de los desarrolladores, PlayStation 2 estará en una posición envidiable para salvaguardar la supremacía de Sony en el mercado de las consolas domésticas. Además, ¡seamos realistas!, no es fácil que la compañía que te trajo la consola gris se equivoque la próxima vez. ¡Siglo XXI, allá vamos...!



AL PIE DEL CAÑÓN



Sea lo que sea lo que nos depara el futuro, todavía le queda mucha vidilla a nuestra caja gris favorita y aún le durará varios años. Así que no vayas a tirar tu PlayStation, hombre.



tenemos lo que estabas buscando
ESPECIALISTAS EN SONY PLAYSTATION
N64, SATURN Y MUCHO MAS...
y además
Ventas y Alquiler de Videojuegos
Grandes Ventajas para Socios
Material de Importación
En Internet E-Mail igu@arrakis.es
IGUANA GAMES
IGUANA GAMES
mate Sobre
ANA
LUB
PlayStation
ODDWORLD
D. BALL FINAL BOUT
STREET FIGTHER EXP.A
R.EVIL DIRECTOR'S CUT
MARVEL SUPERHEROES
MOTO RACER
FINAL FANTASY 7
FIFA 98
MDK
FORMULA 1 - 97
PANDEMONIUM 2
TIME CRISIS
TOMB RAIDER 2
ACE COMBAT 2
CRASH BANDICOT 2
DISCWORLD II
BROKEN SWORD
CASTLEVANIA X
V - RALLY
ISS PRO
NINTENDO 64
10-14
les-Loc. 2 - 3
LERS
) 879 62 17
@arrakis.es

Concursos

TOMB RAIDER 2 VS BROKEN SWORD 2



«...Damas y caballeros, el ambiente en el pabellón aumenta de temperatura poooor momentosss. En la esquina derecha del cuadriláterooo, George 'Cara Bonita', peso mosca, especialista en fuga de pirómanos y rescate de doncellas periodistas. Y en la esquina derechaaaa, Lara 'Bombón Explosivo', peso pluma, experta en pipas y bengalas mil. Y dentro de unos instanteees dará comienzo el espectáculooo. Sólo esperamosss... ¡Ahí está! Señoraaas y señoresss: acaba de sonar la campana y los contendientes se aproximan al centro del riiiing efectuando cortos y ágiles brincosss. Se están estudiandooo, tantean el terrenooo mientras









Las preguntas *Tomb Raider 2*

A ¿Qué país que visita Lara en esta ocasión?
B ¿Qué tipo de enemigos nuevos se enfrentan a nuestra heroína?

Las respuestas

Los premios

Un juego completo de *Tomb Raider 2* para cada uno de los 5 ganadores.

Un juego completo de *Broken Sword 2* para cada uno de los 10 ganadores.

Las bases del concurso

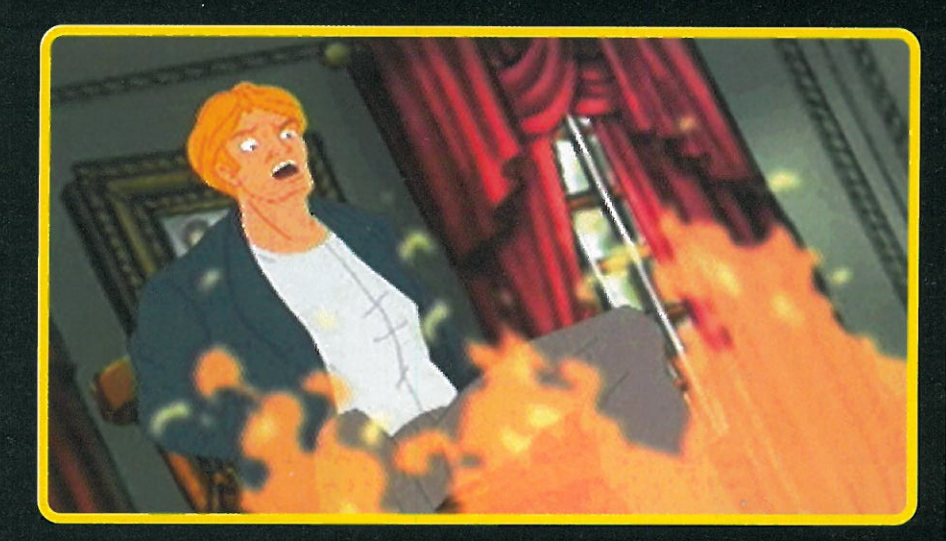
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las preguntas *Broken Sword 2*

A ¿Cuál es el nombre de la periodista que acompaña a George en sus aventuras?

B ¿De cuántos niveles disfruta el juego?

Las respuestas



resuenan a sus espaldas los clamores de un público enfervorizado.
Los bravos exploradoreees se están reconociendooo y justo en estos momentos se abalanzan el uno contra el otrooo, entrelazan sus manos e inauguran el vals de Strauss que retumba en los altavocesss. Señoras y señoreees, el estadio se viene abajo entre vítores y aplausos, y vemos ya a algunos de los espectadores emulando en las gradas a la feliz parejaaa...»
Deja de soñar despierto y envíanos tus respuestas por separado a los DOS concursos de este mes antes del 1 de enero de 1998. El bailoteo que se puede montar en tu consola gris...



Y LOS AFORTUNADOS SON...

...Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

CONCURSO *RAY TRACERS*
Ganadores de un juego completo de *Ray Tracers*

Aitor Lacasa Oliva (Alza, San Sebastián)
Ezequiel Fernando (Salamanca)
José Manuel Escamilla Hernández (Rota, Cádiz)
Juani Reina Bolancel (Prat Llobregat, Barcelona)
Marc Camos Verdaguer (Vilafant, Girona)
Marcos David Hammadi Zaba (Granada)
María del Mar Fraile Gutierrez (Valencia)
Miguel González Llano (Cangas de Narcea, Asturias)
Mikel Iriguibel Echazte (Pamplona, Navarra)
Salvador Espín Bernabé (El Esparragal, Murcia)

Respuestas correctas:
A. Time Attack - Chase
B. Una azafata

CONCURSO *NIGHTMARE CREATURES*
Ganadores de un juego completo *Nightmare Creatures*

Axier Pagola Zubiaurre (Zarautz, Guipúzcoa)
Carlos Martínez Taboada (Lugo)
Dailos de Armas Magaña (La Laguna, Tenerife)
Iván Peláez Monteagudo (Gijón, Asturias)
Javier Lara Lara (Jerez de la Frontera, Cádiz)
José A. Palacios Pascual (Logroño, La Rioja)
L. Javier Pecharromán López (Olombrada, Segovia)
Manuel Romero Gómez (Sotrondio, Asturias)
Noelia Marquina (Alicante)
Víctor Acebo Álvarez (Ponferrada)

Respuestas correctas:
A. Annubis Gates
B. Westminster

PRACTICA O REZA

TIME CRISIS

Apunta, dispara y corre

namco



Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Incluye juego y Pistola

www.playstation-europe.com

SONY



TBWA

PUNTUACIÓN

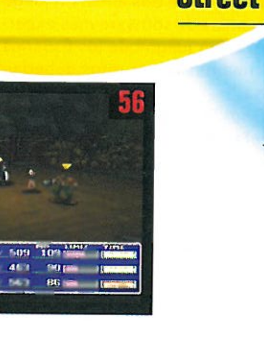
10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS



62

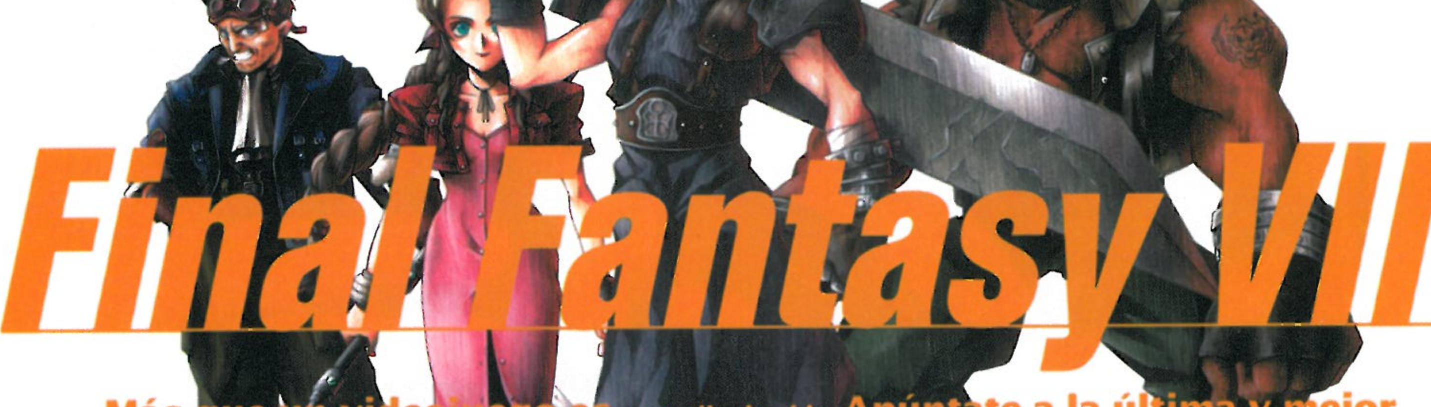


56



66





Final Fantasy VII

Más que un videojuego es un estilo de vida. Apúntate a la última y mejor historia de Square y quizá te parezca que la realidad sólo obtiene un mísero 7/10 en comparación...



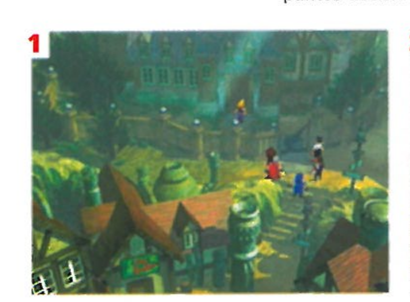
Cada cierto tiempo aparece un juego que te obliga a replantear tus pautas críticas. Un juego que, en este caso, tuvo esclavizado al selecto centenar de miembros del equipo de desarrollo durante más de dos años. Un juego de Square, una de las compañías de software más expertas e intuitivas del mundo. Es un juego que los usuarios corrientes de PlayStation amantes de los retos deberían abordar y explorar en masa.

Tras media hora con *Final Fantasy VII*, tu PlayStation ejecutará ante tus estupefactos ojos cosas que nunca hizo, cosas que ni siquiera sabías que podía hacer. Un pasmoso imán ocular te llevará a exclamar, con la mandíbula por los suelos, a todo el que pase por delante: «Pero... ¿has visto eso?»

Para hacerte una idea, fíjate bien en las detalladísimas capturas de pantalla. El entorno general del juego usa los cada vez más familiares decorados CGI pre-renderizados, por los que tu personaje poligonal puede campar a voluntad, examinando objetos y buscando los puntos decisivos. El cuidado por el detalle es tal que, si usas un cable SCART, tu tele parece adquirir la resolución de un monitor.

Pero estos escenarios son muy superiores a cualquier cosa que hayas visto: en vez de un papel de pared estático, aquí cada uno está lleno de efectos y animaciones. Parpadeos y zumbidos de neón; máquinas extrañas que giran y retumban; lámparas que desprenden hilos de vapor; pantallas de TV que pasan anuncios o crepitan con informativos. Dale a una palanca y quizá descubras que has activado un ascensor y, a su vez, una nueva mini-secuencia de vídeo bien trenzada sobre la que los personajes se mantienen constantemente visibles. ¿Acceso a disco? ¿Qué acceso a disco?

Y ése es sólo un aspecto de la increíble opera magna de Square, un juego de rol que...

1


2


3

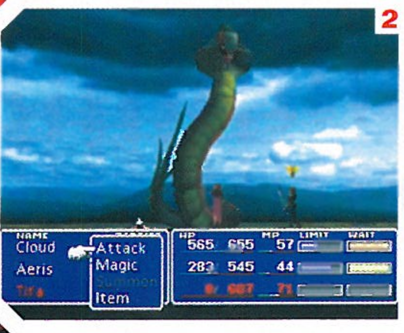

4

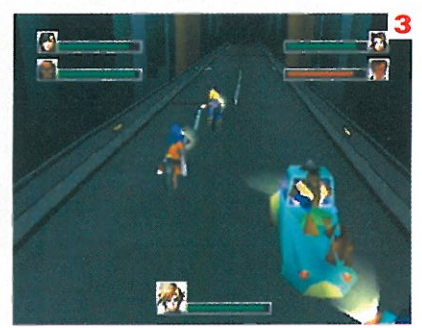

[1] He aquí el *flashback* de Cloud. [2] No es el mejor sitio para agitar una vara mojada. [3] Tras sufrir repetidos golpes, desencadena tu furia en un ataque sin límites. [4] ¡A desguazar motos!





■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Square
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de rol



[1] La ínclita holografía de Bugenhagen [ejem] yuxtapone el vídeo con gente poligonal animada. [2] «Oh, cobras.» [3] *Akira* se cruza con *Road Rash* en este subjuego para proteger a tus compis de tres ruedas de los indeseables motoristas. [4] Sí, es *tan* difícil como parece. [5] Acción en grupo de índole diferente.

Te preguntarás por qué nunca ha habido nada parecido en la PlayStation

¡No, espera, no te largues! Diablos. Deberíamos haber previsto lo que pasa al reunir esas tres palabras. Sí, *Final Fantasy VII* es más que una simple aventura a lo *Broken Sword* con unos cuantos puzzles por resolver tras conversar con personajes estrafalarios. En su meollo se encuentra un sofisticado motor en el que usas las opciones del menú para determinar las acciones y tácticas de tu inquieto grupo. Aunque a primera vista parece sencillo, el hallazgo de nuevas técnicas de lucha y de efectos mágicos añade una capa de complejidad tras otra a tus opciones. Hacia el final del juego, te pasarás media hora sólo para revisar tu lista de material y desprenderte de elementos menores para una eficiencia óptima.

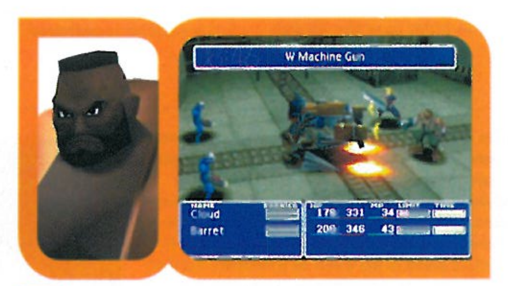
Pero estamos a años luz de *Dungeon Master*. Cuando encuentras fuerzas enemigas, el juego cambia de modo para mostrar un escenario totalmente mapeado de texturas en 3-D en el que la cámara gira y gira para presentar perspectivas de tus bravos guerreros y de los originales monstruos que debes derrotar a fin de aumentar tu pericia. Cada esquinazo, mandoble, disparo o ademán de conjuro se describe gráficamente, sin necesidad de explicaciones textuales.

No queremos deshacernos en elogios, pero cuando veas algunas de las criaturas (de un bestiario de cientos) que empequeñecen a tus héroes, o los hechizos que los titanes y semidioses conjuran en tu ayuda, te preguntarás por qué nunca ha habido nada parecido en la PlayStation. Sin embargo, se han tomado algunos atajos. Los compositores de Square siempre han dado a la música la importancia que me-

Héroes con complejos



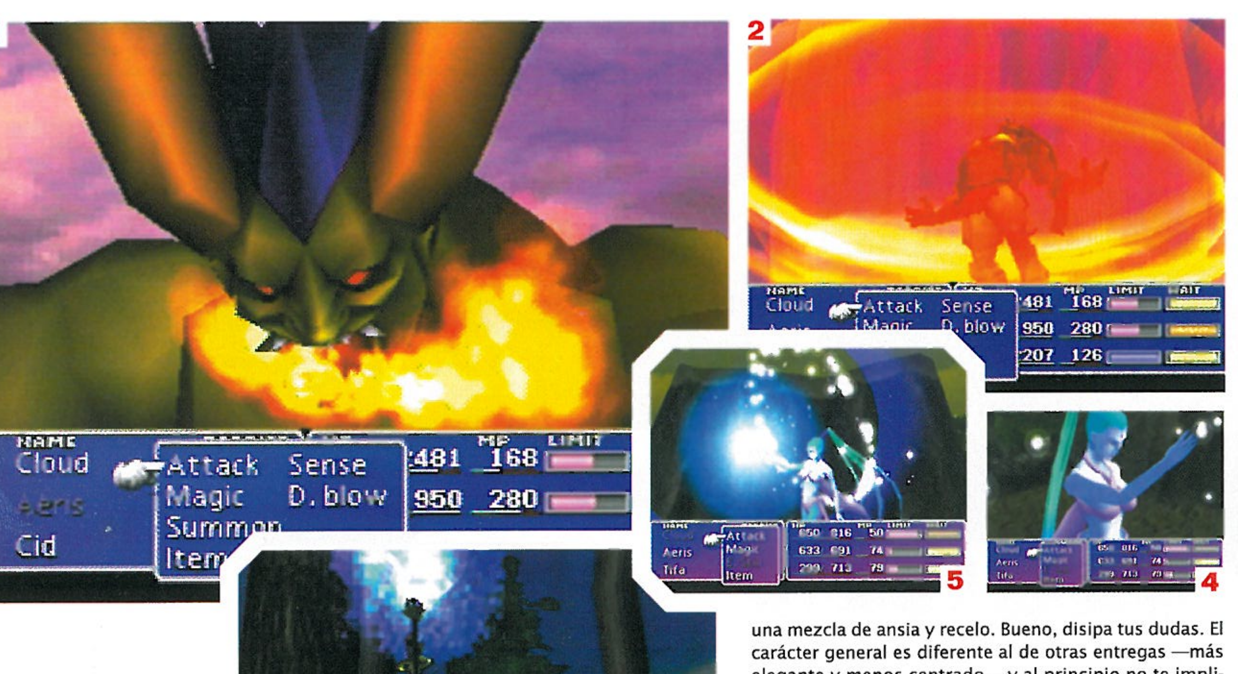
Cloud: Antaño un orgulloso miembro de la unidad militar SOLDIER, ahora le persigue el recuerdo de hechos pasados. Pasarás la mayor parte del disco 1 elucubrando sobre qué pudo haber pasado en el reactor Nibelheim Mako, en el que Sephiroth debería haberlo matado. Secuencias oníricas, voces interiores, llamas, llamas...
Peinado: Llongueras [16.000 ptas.]



Barret: ¿Es por su enorme físico? ¿Quizá por la falta del brazo derecho en favor de una gran y sangrienta ametralladora? ¿Qué es lo que nos preocupa y nos hace tratar a este inverosímil ecoterrorista con todo respeto? Primero dispara, después recarga y LUEGO pregunta, ése es su protocolo más cortés.
Manicura: Black & Decker [10.300 ptas.]



Aeris: Descendiente de una antigua raza, Aeris empuña una humilde barra. Pero su papel complica las respuestas del diálogo de un modo inusual: ¿se enamorará Cloud de Tifa, su compañera de la infancia, o de la adorable chica alienígena? Hay no pocas reminiscencias de Terra en el distintivo diseño de Yoshitaka Amano.
Accesorios: El Corte Inglés [4.599 ptas.]





[1] Accedes a la magia mediante el uso de Materia: cristales que pueden invocar criaturas elementales, como el no muy amanerado ifrit [2], concederte habilidades o dejarte arrojar hechizos al enemigo en la batalla [3]. Las soberbias animaciones de los conjuros no son secuencias de vídeo [4], pero la realización es tan impactante [5] que nunca te cansas de ver la ráfaga de hielo de Shiva o el Juicio Divino del viejo barbas de Ramuh [6].

rece, pero la banda sonora de *Final Fantasy VII* no ocupa tanto de los tres discos como podrías pensar. Está orquestada con tanto tino que pocos jugadores percibirán qué partes de ella provienen en realidad del chip de sonido, en vez del CD. No obstante, el sonido es el punto más débil de *FFVII*. Aun siendo excelente, no hay bastantes temas distintos para evitar la sensación ocasional de repetición, y el hecho de que hayan reutilizado muestreos de juegos anteriores como *Final Fantasy III* y *Chrono Trigger* parece más cosa de pereza que guiño para iniciados.

Si recuerdas esos títulos y te consideras un fan de Square, seguro que has esperado *Final Fantasy VII* con una mezcla de ansia y recelo. Bueno, disipa tus dudas. El carácter general es diferente al de otras entregas —más elegante y menos centrado— y al principio no te implicas tanto en las historias personales. Dale tiempo. Los personajes son tan detallados y expresivos como antes, a menudo más, y con el tiempo te enamorarás de algunos de los muy emotivos giros argumentales. En resumen, no te decepcionará, ni mucho menos.

Si eso no te dice nada, no pienses ni por un instante que te perderás algo por no haber jugado a entregas anteriores de *Final Fantasy*. A parte del nombre, sólo está vinculado vagamente a los otros *Final Fantasy* de Square, en cuanto que comparten algunos elementos comunes. A más de un jugador le sonará la mecánica de las batallas y ciertas habilidades, y criaturas como el mítico chocobo hacen sus apariciones esporádicas, pero cada entrega se erige en una historia única ambientada en un







[1] Pese a utilizar el nuevo indicador de puntos clave [la flecha verde] en Seleccionar, esto parece un callejón sin salida. Pero súbete al asiento del conductor, [2] y podrás maniobrar los trenes de forma que puedas atravesar los vagones.

El tiempo es oro



Las secuencias de batallas estratégicas son en tiempo real, así que debes pensar rápido e indicar de carrerilla las decisiones de mando antes de que sean irrelevantes. ¿Deberías curar ahora a tu camarada envenenado, o conjurar un hechizo de protección para ti de cara al próximo asalto? Tras realizar una acción, ese personaje tiene que esperar a que su barra de «ATB» se recargue para actuar de nuevo.
Con la experiencia, tu grupo reacciona antes. También puedes equiparte con artículos y proclamar conjuros que aceleren a los aliados o ralenticen a los oponentes, lo que te dará más tiempo para combinar ataques o preparar defensas.



Final Fantasy VII

Jaleo en Wall Street

Siguiendo la pista de un viejo colega llegas al Wall Market, un distrito de barriadas que se encuentran bajo la protección de Don Corneo, un capo mafioso de poca monta. El problema es que no quiere ver a nadie, salvo a las jovencitas que ponen remedio a su insomnio [?]. Si quieres que te reciba, necesitarás un plan: un plan con piernas depiladas y pañuelos de seda como los que han apuntalado las subtramas cómicas desde los tiempos de Shakespeare.



La tienda de ropa

Bajo la direción de Aeris, consigues que un sastre alcohólico diseñe algo para esa constitución tirando a triangular que tienes. Éste es sólo el primer paso, y te ayuda a colarte en la mansión de Don. Por lo visto, también haces cantidad de amigos en el gimnasio...



El bar de Sushi

Si eliges bien el menú puedes ganar un boleto y canjearlo por cosméticos y productos de belleza. Cuanto más exuberante estés, más fácil te será entrar en la mansión de Don Corneo. ¿Captas la idea? ¡Vale, pues a comprar!



El hotel

Todas las ciudades de *FFVII* te ofrecerán la oportunidad de descansar y recuperar los puntos perdidos, o restaurar tus poderes mágicos con algo de meditación. Y, puesto que formas parte de una misión para salvar al mundo, no pueden quejarse porque les desaparezca un par de toallas.





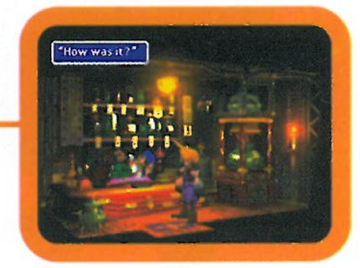
La mansión de Don Corneo

Dirígete al norte de la mansión y embaucarás [por no decir algo más] a la guardia con tu disfraz de mujer fatal. Ya estás dentro, adelante.



El gimnasio

Un culturista posee una peluca de la que puedes apropiarte, pero tendrás que retarlo para que la suelte. Recuerda, el mundo depende de ti.



La tienda de artículos

Por fin, una tienda. Echa una mano a este pobre comerciante de urnas.



El burdel

Cuando ese tipo te dé entre remordimientos su pase para el «Honey Bee Inn», tendrás una buena oportunidad de explorar tu lado femenino. ¡Guau!

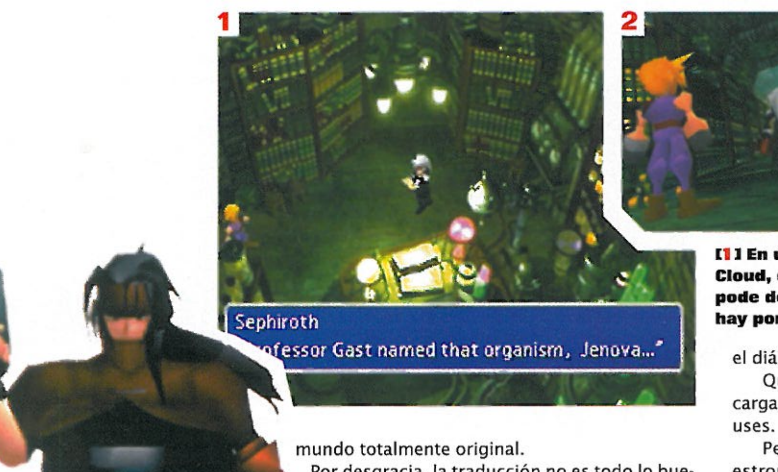
¡Los chocobos causan furor!

Las palabras «lindo» y «avestruz» no suelen asociarse enseguida, pero míralos otra vez con más calma: si de algo puedes estar seguro en *Final Fantasy* es de un viaje feliz a lomos de un chocobo. Esos plumíferos corceles son tal parte de la mitología de *FF* que están desbancando a marchas forzadas al pobre Moogle como criatura distintiva de Square, e incluso tienen su propia melodía. Dirígete a las pistas Gold Saucer y podrás apostar a un ganador, o quizá hasta convertirte tú mismo en jinete, si te apetece.











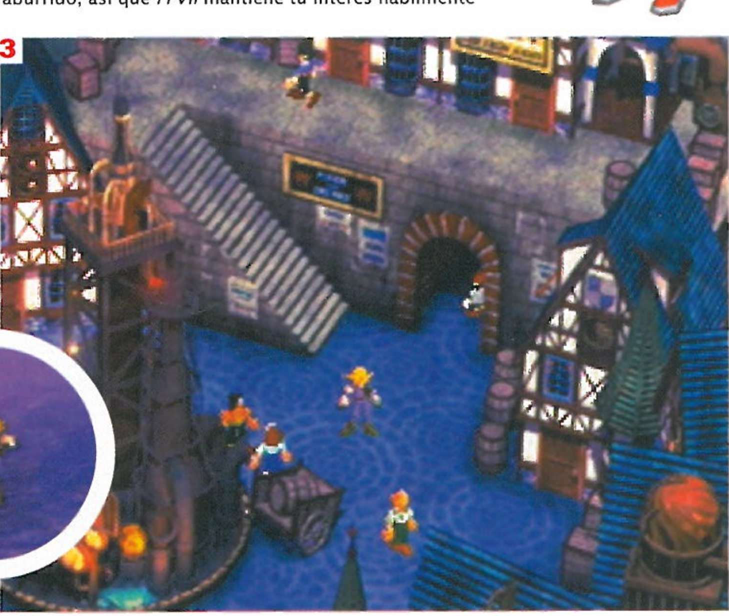
[1] En una misión, Sephiroth, el colega en SOLDIER de Cloud, descubre su verdadero origen, [2] y el trípode de la cámara no es lo único inestable que hay por aquí. [3] Seguro que la cosa va de parricidios.

mundo totalmente original.

Por desgracia, la traducción no es todo lo buena que podría haber sido. A menos que seas nuevo en los juegos de rol, es posible que te sorprenda el castellano de ciertas expresiones o el exceso inapropiado de puntos suspensivos y exclamaciones. También han cambiado varios párrafos secundarios, perdiendo así notables pinceladas del singular humor japonés. Hay un par de veces en las que intuyes que han cambiado algo, porque el diálogo pierde el sentido.

Quizá parezcamos criticones, pero es que puedes cargarte un momento trágico en función de qué palabra uses.

Pero ten por seguro que ninguno de estos detalles estropearán tu diversión. *Final Fantasy VII* ocupa nada menos que tres CD y es sin duda toda una epopeya. El tiempo para completarlo está en torno a las 100 horas, aunque quizá desperdicies buena parte en sus desvíos secundarios. Un diálogo y combate constantes sería aburrido, así que *FFVII* mantiene tu interés hábilmente





[1] Cloud, disfrazado de soldado Shinra. Ahora comprobarán cómo realizas las formaciones militares... [2] Un rastro de sangre y asalariados muertos en las oficinas de Shinra. Es una pista potencial. [3] «Soy nuevo en la ciudad y me preguntaba dónde compráis aquí los, eeh, los...» [4] Las entrañas de un reactor Mako. [5] Alguien se pasó de listo con la parrillada.

Final Fantasy VII

Ah, si se pudiesen montar una tras otra todas las secuencias de vídeo y hacer una peli... Cuando te das cuenta de quién es Sephiroth y de lo que hicieron a sus parientes, entiendes por qué anda un poco corto de química. Pero resulta un villano de lo más elegante. Porque es un villano. ¿O no?



Final Fantasy VII ocupa nada menos que tres CD y es sin duda toda una epopeya. El tiempo para completarlo está en torno a las 100 horas...

con sus espléndidos subjuegos. A la mínima ocasión, un simple suceso se convertirá en un mini-juego que pondrá a prueba tu ingenio y tus reflejos. Cuando te disfrazas con un uniforme enemigo, por ejemplo, debes realizar las mismas formaciones de desfile que los otros soldados para que no te detecten. En muchas de estas partes, unos logros destacados te reportarán artículos especiales, y además determinarán la dirección de la historia, por lo que es usual abandonar y volver a cargarlo para intentarlo de nuevo.

Si acaso, *Final Fantasy VII* es casi demasiado lujoso. Cloud, el héroe protagonista, se encontrará en su periplo con un nuevo escenario de impacto, intercambiará unas palabras con sus colegas de aventura y seguirá adelante. Y no volverás a ver ese decorado en el resto del juego. Hasta puedes perderte escenas de vídeo completas que sólo se desarrollan en lugares secretos. Técnicamente hablando, deja al resto de los juegos PlayStation a la altura del betún. Y muchos de los subjuegos están tan logrados que salen ganando en comparación con ciertos lanzamientos del mercado. Como suena.

Y no es que *FFVII* confíe sin más en estos detalles. Como todas las obras previas de Square, es la fuerza de la narración lo que retiene tu más profundo interés en concluir la aventura. Lo que a priori parece otro típico argumento de rebeldes-contra-imperio se transforma enseguida en un cuento de planetas moribundos, razas milenarias, lealtades divididas, manipulación genética, amor, traición y locura.

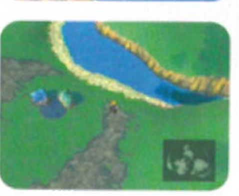
La única inquietud reside en la reacción de los jugadores españoles. No es ningún problema para los japoneses, e incluso los americanos le han cogido el gustillo, pero conceder cualquier tipo de prestigio a un combate de estrategia por menús sigue siendo aquí algo peliagudo. Lo único que podemos hacer es recomendaros que lo probéis. *Final Fantasy VII* es una proeza de videojuego que abre nuevos horizontes para el potencial de la PlayStation. En años venideros, conmemorarán este juego como un clásico de todos los tiempos.

Alternativas

No te molestes...

«Bueno, sólo es un boceto»







En los inocentes tiempos de los 16 bits, explorar el mundo solía significar llevar un *sprite* monillo por un mapa en 2-D de montañas mal dibujadas y castillos a penosa escala. Que es lo que parece aquí; pero aprieta un botón y *FFVII* revela de pronto un mapa rotante de contornos 3-D, colinas, valles y caminos que se vuelven puentes tendidos sobre cascadas. No muy ambicioso, pero recuerda: esto es sólo la pantalla del mapa. Espera a ver los vehículos...



Toma contrastes. En un momento dado persigues dioses [1] por la lóbrega bodega de metal de un carguero... [2] y al siguiente estás repantingado en un punto de veraneo sacado de un folleto de Halcón Viajes. Arg.

PlayStation Magazine 12

VEREDICTO

GRÁFICOS	Estamos sin habla, la verdad **10**	ACCIÓN	Tanto por hacer **9**
SONIDO	Exquisito uso del chip **7**	PRESENTACIÓN	Increíblemente amigable **10**
ADICTIVIDAD	100 horas y más partidas **10**	ORIGINALIDAD	Sin princesa a quien rescatar **7**

***Final Fantasy VII*, una irresistible mezcla de historias complejas, gráficos impactantes y jugabilidad cerebral, establece un nuevo estándar de excelencia en PlayStation.** **10** sobre10

G-Police

Puede que corra el año 2097, pero en Calisto no está la cosa como para entretenerse con carreritas: bastante tienen ya con contener a las perversas mega-corporaciones...





[1] A menudo sobrevuelas amenazador el terreno. Si se mueve algo por ahí debajo, ya puede ir rezando. [2] ¿Hay sensación mejor que bombardear un objetivo y ver cómo salta por los aires? Pocas, pocas.



«Será el número 1 de estas Navidades», predecía convencido el máximo responsable de Psygnosis, Ian Hetherington, este verano. ¿Estará en lo cierto? La verdad es que no parece profecía de fácil cumplimiento, teniendo en cuenta que pesos pesados como *Final Fantasy VII, Formula One '97* y —el que se lleva la palma— *Tomb Raider 2* se lanzan al mercado PlayStation en el decisivo período prenavideño. Claro que, tras nuestro cara a cara con la versión final, del que todavía conservamos callos en las yemas de los dátiles y en ambos tímpanos (tremendo, el efecto sonoro), no podemos sino admitir tal posibilidad: no cabe duda de que *G-Police* es un título que causará sensación.

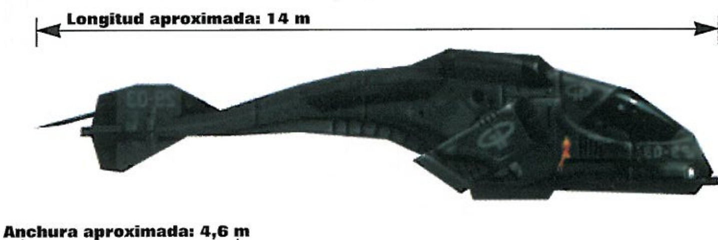
De hecho, *G-Police* es una joya de juego. Combina un argumento deliciosamente embrollado con la que podría ser la mejor acción de combate aéreo jamás vista en el prodigio gris de Sony. El resultado destaca, por un lado, por su familiaridad, puesto que **aglutina elementos que podemos encontrar en *Syndicate Wars, Gunship 2000* e incluso *Elite* (un clásico vigente cuando PlayStation no era siquiera un embrión), y que dan forma a un conjunto casi sin fisuras; y, por otro lado, abre nuevas fronteras y transmite la sensación de que ante nuestros ojos bulle la actividad de toda una ciudad.**

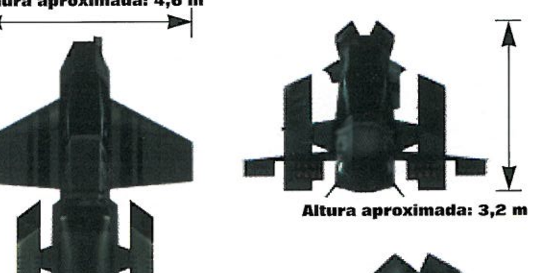


Sin embargo, *G-Police* es en realidad un simulador de vuelo. Somos pilotos de un helicóptero de combate Havoc G-Police y debemos llevar a cabo una serie de misiones: desde la febril variedad «buscar y destruir» hasta otras más sutiles, como escoltar limosinas a través de carreteras abarrotadas o seguir los movimientos de sospechosos por la ciudad. El juego ofrece mil y un detalles: aparecen aquí y allá multitud de vallas publicitarias ani-

G-Police es una joya de juego. Combina un argumento deliciosamente embrollado con la que podría ser la mejor acción de combate aéreo jamás vista

Mi havoc en despiece







De fregados coloniales



En el 2097, el mundo no es ni mucho menos como ahora. Por el espacio se reparten colonias construidas en su momento por grandes corporaciones con el objetivo de obtener materia prima para la Tierra. No resulta nada sencillo sobrevivir

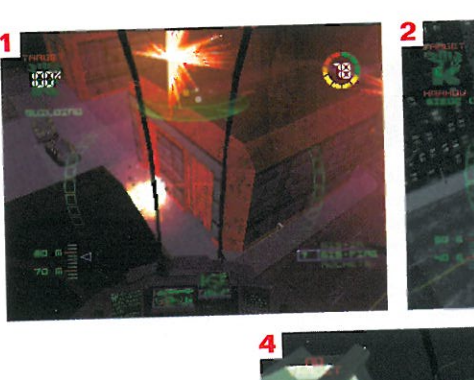








■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de vuelo/*shoot 'em up*





[1] Los edificios pueden destruirse, como ocurría en Syndicate Wars. Es de agradecer, la verdad. [2] El ambiente puede parecer algo confuso a juzgar por estas imágenes, pero cuando empiezas a jugar todo se hace comprensible. [3] Éste ya no se mueve. El número rodeado por un círculo que hay en la parte superior derecha es el porcentaje de protección que te queda. [4] De vértigo, ¿eh? Hay unos rascacielos imponentes.

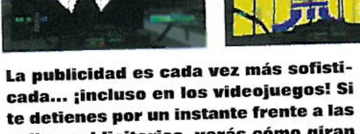
madas que recuerdan bastante a *Syndicate Wars*; imponentes rascacielos iluminados; gran cantidad de tráfico por las calles y una impresionante variedad de vehiculos y enemigos que incluyen trenes, robots descontrolados, bandas moteras, naves diminutas que vuelan como el viento y enormes helicópteros de combate capaces de flotar en el aire. Y todo esto sin pasar de los primeros niveles.



De todos modos, *G-Police* empieza a mostrar su auténtica catadura cuando logras cerrar la boca, restituir las órbitas a las cuencas oculares e involucrarte por fin en el juego en sí mismo. **La acción es rápida, densa y frenética, repleta de explosiones de órdago con unos efectos ensordecedores.** Cuando hayas aprendido a dominar el Havoc, dará comienzo el espectáculo. En un momento dado puedes estar combatiendo a sólo 10 metros de la superficie, sobre carreteras atestadas de tráfico en hora punta, siendo diana de todo tipo de disparos desde ambos flancos y con una nave enemiga pisándote los talones. Al poco tiempo, puede que te encuentres serpenteando entre rascacielos, intentando bloquear un misil sin ser detectado. Ejecutarás las maniobras aéreas más impresionantes; podrás cambiar los papeles con tu perseguidor por arte de birlibirloque; descenderás en picado y te cubrirás de posibles ataques bajo pasos elevados; te agazaparás entre los tejados y te elevarás después para derribar al enemigo distraido. *G-Police* se despliega ante tus atónitos ojos con la fluidez de la mejor película de helicópteros que hayas visto en tu vida, y deja en tus manos un control casi absoluto de la acción.

Como es costumbre en las criaturas de Psygnosis, la presentación de *G-Police* es ingeniosa y de extraordina-

G-Police se despliega ante tus atónitos ojos con la fluidez de la mejor película de helicópteros que hayas visto en tu vida




La publicidad es cada vez más sofisticada... ¡incluso en los videojuegos! Si te detienes por un instante frente a las vallas publicitarias, verás cómo giran lentamente. Como éstas.



en estas colonias. Las corporaciones tienden a explotar sin misericordia a sus habitantes. Para controlar las actividades de estas compañías, se ha creado una nueva fuerza: la G-Police. No obstante, no hay voluntad política para dotar a tal contingente de los fondos necesarios, así que armas y recursos son escasos. Hacen lo que buenamente pueden, dentro de sus limitadas posibilidades, y contratan veteranos de guerra para pilotar los anticuados helicópteros de combate Havoc, que ya re-



Produce la impresión de ser un título planeado al milímetro, más consistente que la repostería árabe y tan absorbente como espectacular

rio atractivo. La narración se desarrolla en secuencias magistrales jamás vistas en PlayStation. Los protagonistas son de un verosímil que da tembleque, y se mueven y suenan con una escalofriante humanidad. El argumento, que trata de un gran engaño y su explotación cínica por parte de las corporaciones, bien podría salir de un *best-seller*. Claro está que ninguna historia por sí sola convierte un juego en una obra maestra, pero la absorbente trama de *G-Police*, junto con su insuperable jugabilidad, debería instituirse como definición del juego cautivador por excelencia.

Como sucede con la totalidad de los grandes títulos, *G-Police* da un vuelco a las limitaciones de la plataforma que le da soporte y las convierte en recursos creíbles del argumento. No es un secreto que PlayStation no posee una gran cantidad de memoria RAM, lo que dificulta el trabajo de los diseñadores a la hora de crear grandes niveles. **Las ciudades de Calisto se componen de una serie de cúpulas interconectadas. Cada cúpula tiene el tamaño suficiente como para permitir una buena dosis de exploración sin exceder la capacidad de almacenamiento de la consola gris.** De ese modo, cuando te internas en uno de los túneles de conexión, el juego se ralentiza durante unos breves instantes. Entretanto, se cargan los datos de la siguiente escena sin que apenas notes nada.

No obstante, si debiésemos formular algún tipo de reproche, éste recaería sobre la inesperada aparición de los objetos: la distancia a la que surgen de la nada es, a veces, excesivamente corta. De todos modos, no es que se note demasiado en un juego como éste, donde la acción se desarrolla a una velocidad de relámpago. Aun así, si la cosa te llegase a molestar, puedes reducir un tanto la velocidad de las imágenes y ampliar el plano, con lo que evitarás que los objetos se te echen encima a causa de la deficiente iluminación de las cúpu-



[1] Apunten. ¡Fuego! [2] Los hexágonos de color violeta marcan el límite de una de las cúpulas interconectadas. Atravesarlos al vuelo es imposible. [3] El Havoc se abalanza sobre su objetivo mientras éste descarga todo su arsenal antiaéreo. ¡Toma eso, Barón Rojo! [4] Uno de los túneles que conecta las cúpulas. [5] Bang, estás muerto. [6] El plano aéreo es el más útil cuando se trata de bombardear. [7] Bonito lavabo.

De fregados coloniales



presentaron su papel en anteriores conflictos bélicos. Tú eres uno de estos aguerridos pilotos, con un expediente disciplinario no muy limpio. Al principio se te envía a Calisto, una de las lunas de Júpiter. Pero enseguida ves claro que tal viaje esconde una misión más peligrosa de lo previsto. Se avitualla a simples criminales callejeros con las armas más sofisticadas, y la situación tiene toda la pinta de desbordarse de un momento a otro. De ti depende, con tus pobres recursos y tus extraordinarias habilidades, LA SALVACIÓN DEL UNIVERSO.

G-Police

Juguetes para ellas y ellos








G-Police cuenta con una inmensa variedad de armamento que va incrementando a medida que avanza el juego. Nuestras armas favoritas son el Starburst, con el que lanzas una serie de minicohetes que siempre dan en el blanco; el rayo láser, que destruye con facilidad cualquier cosa [pero que se recalienta con rapidez]; y el EPP, que inutiliza los vehículos enemigos con un impulso electromagnético como los generados por una explosión nuclear. Hay mucho más que no podemos mostrar por falta de espacio, pero tampoco es cuestión de estropear las sorpresas que G-Police tiene preparadas.

1

2

3


[1] Casi tan espectacular como en el cine. [2] ¡Vive Dios, bellaco, que ésta es la última luz roja que ven tus ojos! [3] El radar que ves en la mitad superior de la pantalla muestra la posición de los enemigos.

las. Pero no seamos quisquillosos: este asunto no afecta en absoluto a la jugabilidad de *G-Police*. Prepárate para completar 30 misiones y pico (más algunas extra si superas las anteriores). Han hecho falta dos CD para dar cabida a las estupendas secuencias de vídeo entre misión y misión. *G-Police* produce la impresión de ser un título planeado al milímetro, más consistente que la repostería árabe y tan absorbente como espectacular.

Un aviso: *G-Police* no es un simple *shoot 'em up* para eliminar adrenalina, ni tampoco el título ideal para jugar con tus amigos. Es posible que su calidad atraiga como espectador a alguno de tus colegas —como *Tomb Raider*—, pero lo más probable es que quieras jugar tú solo, porque para poder concluirlo necesitarás toda la concentración de que seas capaz. Tendrás que pugnar contra el reloj en más de una ocasión, y basta un mínimo error para que una misión no pueda completarse. Lo cierto es que la intensidad del combate y del argumento se combinan de tal modo que más parece un juego de rol que un simple título de acción. La historia que se te propone te atrapa de inmediato, y saborearás el placer con mayúsculas sobrevolando las ciudades y dando su merecido a los canallas. Dicho llanamente, *G-Police* lo tiene todo: gráficos soberbios, efectos sonoros sobrecogedores, presentación súper ingeniosa, un escenario y un argumento fascinantes e imaginativos y una jugabilidad desbordante que no te lo pondrá nada fácil para decir «basta». Ve haciéndote a la idea de que, con este título, hipotecarás mucho más que un par de fines de semana.

Alternativas

ThunderHawk 2	8/10
Gunship 2000	8/10
Air Combat	6/10

Aula de apéndices

El helicóptero de combate Havoc es una de las máquinas más maniobrables que se han visto en un juego PlayStation, en especial si se combina con un pad analógico. Pero su dominio no es tarea fácil: al principio, pilotar el Havoc es como efectuar una operación a corazón abierto con un brazo atado a la espalda. Por eso se agradece que Psygnosis haya incluido una serie completa de misiones de entrenamiento que te enseñan lo básico para poder jugar. Las misiones empiezan por acostumbrarte a pilotar el Havoc: te sitúan en un circuito marcado por anillos flotantes en el que tienes que perseguir a otros pilotos a todo trapo. Luego le toca el turno al combate y te familiarizan con los distintos tipos de armamento; finalmente, el entrenador te somete a algunos combates aéreos con objetivos de dificultad progresiva. Puede que no te tomes en serio lo del entrenamiento y prefieras entrar en acción directamente. En cualquier caso, cada hora empleada en aprendizaje queda compensada de sobras durante el transcurso de la prolongada campaña.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Como la vida misma **9**	ACCIÓN	Espléndida **8**
SONIDO	Ensordecedor **9**	PRESENTACIÓN	Ingenio de genios **9**
ADICTIVIDAD	30-40 horas aseguradas **9**	ORIGINALIDAD	Estupenda **8**

El mejor juego de combate/simulador de vuelo disponible en formato PlayStation. Si lo que deseas es acción inteligente repleta de disparos, éste es tu título.

9 sobre 10





[1] ¡Cuidado con la escalera! [2] Te quedan menos de 10 segundos y tres malos por finiquitar. [3] Creo que el jabalí me ha sentado mal. [4] Dale a la caja de dinamita que lleva el toro entre los cuernos y envíalos a todos a volar. [5] El servicio de este hotel es de pena. [6] Mal hecho.

Time Crisis

Time Crisis y su correspondiente pistola han despertado toda suerte de instintos psicópatas: nuestro corresponsal en Japón deambula por las calles de Tokio, GunCon en mano, a la caza del Tamagochi... Lo nuevo de Namco llega a España: se abre la veda.



Por fin hemos tenido el placer de disfrutar a lo grande. El esperadísimo *Time Crisis* ya está aquí, para alegría y regocijo de pistoleros vocacionales y consoleros de gatillo fácil. La espera ha sido larga pero, para variar, ha merecido la pena.

Aunque las comparaciones son odiosas, en estas páginas te ofrecemos una lista de diferencias entre el nuevo título de Namco y el segundo juego del ilustre *Die Hard Trilogy*, de Probe (el primer juego de pistola que cargó la máquina de Sony). La característica principal de *Time Crisis* es la posibilidad de cubrirse: como en el arcade original, puedes buscar refugio tantas veces como quieras. Cuando te cubres la pistola se recarga y puedes ver las balas de una horda de desaprensivos rozándote peligrosamente el flequillo... ¡Adrenalina pura!

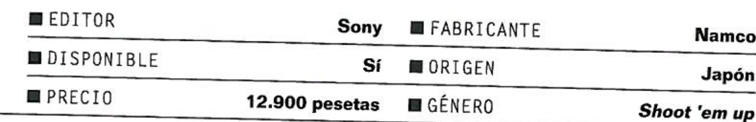
Te estarás preguntando desde hace algún tiempo qué significa exactamente el título *Time Crisis* en un juego de pistola. Pues bien, nosotros al fin lo hemos comprendido: cada nivel del juego (los tres del arcade y uno



[1] Aquí, la fábrica. Con un descomunal «segurata» en primer plano. [2] Este tramo no es moco de pavo. Ponte las pilas.

Un Jugador





EDITOR	Sony	FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	12.900 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*





[1] Detrás de ese trasto se esconden los guardias de seguridad como avestruces. Espera a que asomen la nariz. [2] A ver. El dueño del coche que hay aparcado en pleno comedor: que lo retire. [3] Adiós al toro y al primer nivel.

exclusivo para PlayStation) se divide en cinco áreas, que a su vez se subdividen en infinidad de pequeños tramos. Para terminar con las insignificantes vidas de los enemigos que hay en cada tramo tendrás tan sólo unos segundos. Empiezas un área con un minuto de tiempo y, para el tramo siguiente, cuentas con el tiempo que te haya restado y unos segundos más (poquísimos) que la CPU te concede. O lo que es lo mismo: siempre tendrás prisa. Mucha prisa. Un pequeño ejemplo: «Estás cubierto tras un coche, te quedan unos segundos y hay cuatro indeseables descargando una lluvia de plomo a unos centímetros de tu sesera... ¿Qué haces? ¿Gritar? Mala idea. ¿Pensar algo rápido? Nunca se te dio bien pensar... Mejor recarga, cierra los ojos y muere luchando...». ¿Lo has conseguido? ¡Bien! Pero dentro de unos cuarenta segundos volverá a pasarte lo mismo...

Otra de las características más notorias del juego son las balas y las variopintas armas enemigas: en *Time Crisis* los enemigos disparan sin tregua —no de uno en uno, como en los demás juegos— y ves sus disparos. Además no todos aciertan, como suele suceder; sólo algunos proyectiles vienen directos a ti, y te dejan unas décimas de segundo para cubrirte. Tendrás que acostumbrarte a esperar tras una columna a que se les acaben las balas y paren a recargar. Será el momento idóneo para firmar sus frentes con tu GunCon...

A la lluvia continua de fuego enemigo y a las crisis de tiempo que sufrirás cada minuto has de sumar dos elementos más: la banda sonora del juego y la velocidad a la que transcurre. La música es de lo más malintencionada que puedas imaginar. Te mantiene continuamente al límite, ¡se puede tocar el arpa con los tendones de tu cuerpo! Realmente magistral. Y la velocidad es, justamente, la guinda del conjunto.

¿Recuerdas que habían surgido algunas dudas sobre la capacidad de PlayStation para la conversión de la recreativa? Dudas disipadas. Parecía imposible, pero la gente de Namco no conoce esa expresión: mientras el arcade original funcionaba con la placa denominada System 22, la PlayStation funciona con la System 11. Era de esperar que la conversión (si llegaba a ser realizada) perdiera todo aquello que hacía de la recreativa una obra maestra. La velocidad gráfica, los mapeados de texturas y el número de elementos en pantalla eran los tres grandes retos. Pues bien: el número de elementos en pantalla es idéntico, sus mapeados son sólo levemente inferiores —aunque mejores que la mayoría de los que PSX ha visto— y la velocidad es vertiginosa hasta el paroxismo.

Si bien es cierto que en alguna ocasión (cuando la pantalla estaba completamente llena de impertinentes pistoleros) se nos ha congelado la imagen una o dos décimas de segundo —como suele suceder en *F-1*, aquí con menos frecuencia—, a todos nos ha sorprendido comprobar hasta dónde era capaz de llegar la consola gris en rapidez. Pero lo más sorprendente es cómo se las han ingeniado los muchachos de Namco para lograrlo: aunque los escenarios están íntegramente construidos en 3-D, cuando tu personaje se mueve de un tramo a otro, la computadora mueve el entorno (nadie dispara mientras tanto, incluido tú); pero cuando toca masacrar enemigos, tu personaje permanece quieto y sólo se desplazan por la pantalla tus adversarios. Para que lo entiendas mejor: o bien se mueve el escenario, o bien un montón de enemigos y sus infinitos proyectiles. La CPU nunca trabaja con ambas cosas al mismo tiempo, por lo que





puede desarrollar justo el doble de velocidad y potencia. Es verlo para creerlo: ¡Tres hurras por Namco!

Al igual que en arcade, la misión de Richard Miller (ése eres tú) será rescatar a Rachel MacPherson, la hija del presidente (qué raro, ¿no?), raptada por un malo malísimo llamado Sherudo Garo. Para ello deberás arrasar tres niveles (fácil, normal y difícil) con una pistola, cargadores infinitos, ocho *credits*, tres bloques de vida y muy, muy poco tiempo. Si lo que quieres es jugar contrarreloj para mejorar tus récords, puedes seleccionar uno de los tres niveles por separado. En ese caso, no tendrás bloques de vida (serás inmortal), pero tampoco podrás continuar cuando el tiempo se te acabe. Estos tres niveles son idénticos a los de la recreativa, por lo que podrían antojársete un poco cortos. Para solucionar esto, la gente de nuestra bienamada compañía japonesa ha incluido un nivel especial, exclusivo para la máquina de Sony. Puede que «un nivel más» te parezca insuficiente, ¿no? Pues atiende: el nuevo nivel es una misión completamente diferente, y es tan largo en su totalidad como los tres niveles arcade juntos. Deberás recorrer un hotel gigantesco achicharrando matones y portamaletas a balazos, en busca de una tal Kantaris, que es la malvada dueña del edificio. Hay varias bifurcaciones en tu trayectoria, pero deberás ser un auténtico Clint Eastwood para llegar a ver todas las rutas y finales diferentes. ¿Recuerdas a Sacarino, aquel botones repelente que habitaba en cómics y pesadillas de los ochenta? ¿Destrozó tu infancia, desequilibró tu sentido del humor o te creó un trauma irreparable? Ahora tendrás la oportunidad de vengarte por todos sus chistes malos: ¡a matar Sacarinos!

Alternativas...

Die Hard Trylogy	*9/10*
Crypt Killer	*3/10*

Time Crisis Vs Die Harder

Te ofrecemos una comparativa imprescindible entre los dos títulos de pistola que tu consola debería tener. Si ya tienes Die Hard Trilogy**, esto te servirá para entender que debes ir raudo en busca de** Time Crisis**. Si no has disfrutado de ninguno, la decisión es más difícil... O no. ¡Hazte con los dos!**

1.- Time Crisis: Saldrá a la venta con la pistola GunCon fabricada por Namco expresamente para este juego. Por ahora no sirve para otros títulos pero, por su precisión impecable, es muy probable que se quede como periférico estándar para juegos de pistola (como el NegCon se ha quedado con el trono de los volantes analógicos).

1.- Die Harder: Funciona con otras pistolas, como la Predator, de precisión algo deficiente y condenadas a quedar obsoletas en no mucho tiempo.

2.- Time Crisis: Funciona a una velocidad de vértigo, ya que, cuando la cámara se mueve, no hay acción y cuando hay acción, está fija. La fluidez es increíble y el escenario inmóvil permite una mayor precisión al disparar.

2.- Die Harder: Mientras te mueves por los escenarios vas disparando. Es genial, pero no permite que gran número de elementos en pantalla se muevan muy rápido. Además, hay zooms.

3.- Time Crisis: Sólo encontrarás enemigos y más enemigos. No hay armas especiales, ni bombas ni nada parecido.

3.- Die Harder: Los enemigos están señalados con círculos azules, rojos cuando van a disparar. Hay ítems por todas partes y rehenes a los que no debes matar.

4.- Time Crisis: Todos disparan cuando pueden, se cubren, puedes ver sus balas y atacan de forma independiente.

4.- Die Harder: Los enemigos disparan de uno en uno, son más lentos y, si no los matas antes de que abran fuego, recibes el balazo sin llegar a verlo.

5.- Time Crisis: Escenarios muy interactivos, pero pocas cosas que destrozar a balazos. Busca siempre cajas de dinamita.

5.- Die Harder: Puedes explotarlo y destrozarlo todo, pero no sirve para nada. Sin embargo, se desencadenan las mejores explosiones que hemos visto.

Die Harder se basa en permanecer vivo y recolectar armas para causar más destrozos; Time Crisis **es más realista, se centra única y exclusivamente en tus reflejos, tu puntería y tu nivel de adrenalina.**

Machine Gun



¡Enemigo a la vista!

Brown Type



Claw Man



Ninja



Pipe Boy



Red Lad



Shieldy



PlayStation Magazine 12

VEREDICTO

GRÁFICOS	Rapidísimos 9	ACCIÓN	Sin precedentes 10
SONIDO	Tiros estéreo, música genial 9	PRESENTACIÓN	Mejorable 7
ADICTIVIDAD	Muy alta 9	ORIGINALIDAD	Muchas cosas nuevas 8

Time Crisis **lo tiene todo: acción trepidante, velocidad inusitada, banda sonora de cine... ¡y hasta hardware exclusivo! Es absolutamente imprescindible.**



■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Arika/Capcom
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	***Beat 'em up*** en 3-D

Dos Jugadores





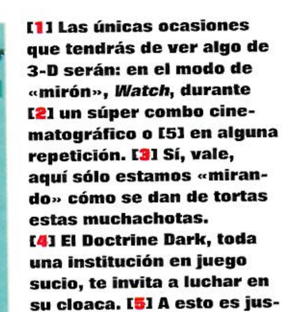
Street Fighter EX Plus Alpha

Las caras ya nos son familiares, pero ahora vienen en un 3-D... aceptable. Prepárate, porque estás a punto de entrar en el paraíso de los locos por la lucha...

1

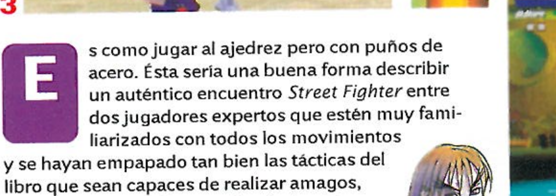

2


[1] Las únicas ocasiones que tendrás de ver algo de 3-D serán: en el modo de «mirón», *Watch*, durante [2] un súper combo cinematográfico o [5] en alguna repetición. [3] Sí, vale, aquí sólo estamos «mirando» cómo se dan de tortas estas muchachotas. [4] El Doctrine Dark, toda una institución en juego sucio, te invita a luchar en su cloaca. [5] A esto es justo a lo que nos referíamos.


6




3




4


5

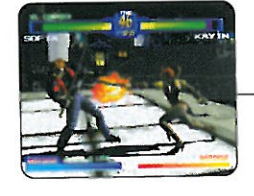
Es como jugar al ajedrez pero con puños de acero. Ésta sería una buena forma describir un auténtico encuentro *Street Fighter* entre dos jugadores expertos que estén muy familiarizados con todos los movimientos y se hayan empapado tan bien las tácticas del libro que sean capaces de realizar amagos, movimientos engañosos y demás trucos para disimular un estilo de lucha más que predecible.

Vivir de la sopa boba. Ésta sería una buena forma de describir la actitud de Capcom para con el que un día fuera un éxito absoluto. No paran de producir refritos como churros y de sacar secuelas poco mejoradas. Si realmente te interesa el tema, lo más seguro es que ya tengas alguno de estos juegos en tu colección, así que ¿para qué querrías comprarte esta última entrega?

En cuanto a su «tercera dimensión» baste decir que *SF EX* se desarrolla en un escenario con fondos completamente planos.

Ni movimientos laterales, ni estadios; como nos comentó un observador casual: «ya puestos, podrían haber dibujado *sprites* con una regla (*SF* al estilo *Toshinden*)». Claro que esto no es del todo cierto: una de las razones por las que el juego se escaquea del territorio de los mapas de textura es que tu PlayStation se siente mucho más a gusto animando la modesta cantidad de polígonos que *SF* requiere que intercambiando, cuadro a cuadro, los *sprites* constituidos por múltiples partes. La cámara sólo ofrece planos aéreos en los lanzamientos y las repeticiones. Poco ambicioso, quizás, pero cuando veas lo suave que queda comprenderás que era imprescindible.

Por otro lado, la jugabilidad es tan reconocible como la torre Eiffel. Aprovecha elementos de todas las entregas anteriores. El motor de combate recuerda muchísimo a *SF2* y se sitúa de alguna manera entre *Turbo* y *Super*. Además, está un poco descuidado en algunos aspectos, los márgenes de la pantalla siguen siendo una especie de muros misteriosos y resulta un



[1] «¡La llama del yoga!» [2] Es más fácil cancelar el *Super Suppressed Fierce God Bomb* desde el *Super Lariat* de Darun. [3] Con su retorcido lanzamiento opresivo, Dhalsim se enrosca alrededor del torso de su oponente. [4] Pullum Purna utiliza los movimientos de Cammy.

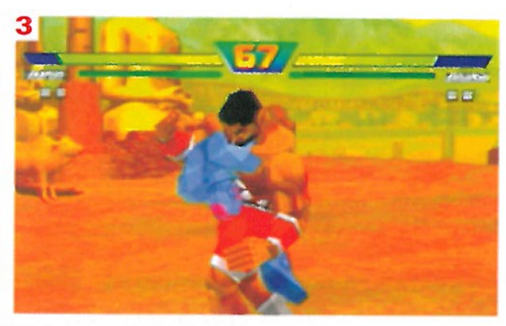
1



2



3



4

poco irregular cuando dos jugadores están constantemente cruzando uno por encima o debajo del otro. Los más exigentes detectarán cierta falta de sutileza y es verdad, ciertos refinamientos han sido sacrificados en favor de este motor retrógrado. Y entonces es cuando, otra vez, nos parece que sería mejor pasar de algunos de los toques y retoques que justifican la aparición de un nuevo *SF* cada año.

Y por eso nos gusta. Es tan familiar que te sientes como en casa, a diferencia de lo que solía ocurrir con los *Alphas*; tiene nuevos trucos, pero puedes aprenderlos cuando te dé la gana; y ver como Ryu le machaca el cráneo a Vega con su famoso bamboleo de pierna desde distintos ángulos es novedad suficiente como para conseguir que el juego adquiera cierta frescura. Resulta un poco penoso admitirlo, pero jugar con los viejos movimientos resulta menos vergonzoso con nuevos gráficos.

Y... ¡Alegría, alegría! Ya no tendremos que esperar impacientes a que se carguen las aburridas pantallas «Now Loading» de Capcom, porque por fin han hecho caso de lo que todo el mundo decía. Ahora, cuando has terminado un combate, puedes pulsar un rápido botón de continuar y volver a jugar utilizando los mismos personajes y el mismo escenario, sin tener que acceder al disco para nada. Ideal para esas series de ataques continuos con tus *World Warriors* favoritos. ¡Ya era hora!

Aunque es inevitable que concentres toda tu atención en Ken o Ryu, los demás personajes también son sorprendentemente jugables. La verdad es que no tienen mucha personalidad, pero sí una mecánica lo bastante interesante como para tenerte enganchado durante horas en el modo entrenamiento. Por fin alguno de los diseñadores se ha dado cuenta —nosotros hacía años que

Ver como Ryu le machaca el cráneo a Vega con su famoso bamboleo de pierna desde distintos ángulos es novedad suficiente

¡A la cama, niño, que no son horas!

¿Recuerdas aquellos tiempos cuando el que luchaba con maestría en la piel de Guile era alguien digno de temor y respeto? ¿Esos tiempos en que todo el mundo quería «ser» jefe y no se daba cuenta de que la máquina hacía trampas? ¿Cuando empezaron a surgir rumores de que Vega era el padre de Chun Li? ¿Y te acuerdas de aquel tipo que te encontrabas en el recreativo y aseguraba haber jugado una vez como Shen Long, el que en teoría era el maestro secreto de Ryu? Al jugar con *SFEXA* es inevitable sentir una cierta nostalgia por los tiempos pasados. Nosotros hemos encontrado pequeños homenajes...



¿Te acuerdas de esto? A menudo aparecía una bola de fuego con un color diferente. En realidad era un fallo técnico, pero la gente estaba convencida de que era algo «especial».

Si presionas demasiado a la CPU, ésta enloquece de ira y «Loco Ken» empieza a *dragon punchear* por toda la pantalla. Para los profesionales es pan comido, pero como rito de iniciación para principiantes resulta demasiado fuerte.





Retorno al mejor juego de destrucción-absurda-e-indiscriminada-de-barriles-contenedores-de-bonos. Destruye todos los barriles para sucumbir como un tonto ante la tentación de cargarte el último fardando de poderío.

Por desgracia, las últimas secuencias de vídeo son tan pobres que la gran escena final de Ryu «caminando hacia el ocaso» consta del mismo número de cuadros de animación que el original. O sea... dos.



Street Fighter EX Plus Alpha

[1] Los movimientos especiales de Jack son casi tan «tronchantes» como sus llamaradas. [2] ¿Brutalidad en *SF*? ¿Dónde? [3] Repite la combinación QCB + K para obtener el nuevo *cyclone*. [4] ¿Ves?, esto sí que es violencia ciega *made in SF*.





No hay un sólo personaje capaz de sucumbir a la vieja trampa de las bolas de fuego; bien con un special, o bien deslizándose por debajo de ellas...

lo veníamos diciendo— de que las cualidades de Chunners estaban desaprovechadas y ha puesto remedio a esta situación. Ahora, para ejecutar las nuevas patadas *hurricane* hay que realizar unos cuantos movimientos repetidos (como el *rekka* de Fei Long) y puede que el intento resulte fallido antes de tiempo. Ken y Ryu ya no son tan invulnerables como antaño, y si alguna vez intentaste escabullirte entre las veloces bolas de fuego mediante *jab dragons*, ahora te encontrarás con que esta táctica resulta prácticamente imposible. En cambio, los demás personajes han salido ganando en «invencibilidad transitoria». No hay ni un sólo personaje capaz de sucumbir a la vieja trampa de las bolas de fuego; bien esquivando los proyectiles con un *special* (Zangrief, Blair), o bien deslizándose por debajo de ellas (Hokuto, Dhalsim), o simplemente destrozándolas con un bastón (Cracker Jack).

No se puede comparar ni con *Soul Blade* ni con *Tekken 2*, porque cada uno «pelea» a su manera. Éste es más profundo, se basa más en la táctica y tiene muy en cuenta la diversión de los consumados fans de la lucha. Toca jugarlo contra un adversario al menos tan competente como tú, mantener una total serenidad mientras, por dentro, clamas venganza. No hay el menor asomo de innovación, pero los gráficos más o menos 3-D atraerán la atención de unos cuantos jugadores que rechazan los juegos en 2-D por considerarlos pasados de moda.

Así que estamos ante un buen número de contradicciones. Es un juego completamente 2-D, pero en 3-D. Es una versión nueva de *SF* que funciona igual que la más antigua. Es lo más divertido que hemos «streetfighteado» desde *Turbo*, pero hace falta tener ganas de divertirse. Y es una conversión de arcade que funciona mejor en la consola. Quizás por eso nuestro consejo sea igual de impreciso: Si ya tienes un *SF* en tu colección, tal vez prefieras cambiarlo por éste. Con perdón. Y si nunca has jugado con un *SF*, olvídate de todos esos combos de mala muerte y descubre lo que es un juego de lucha de verdad.











Alternativas ..

Tekken 2	10/10	
Soul Blade	8/10	*PSM6*
Street Fighter		
Alpha 2	8/10	*PSM2*
Darkstalkers	7/10	*PSM1*

[1] Los movimientos en diagonal hacen de Kairi un digno sucesor de Ryu. [2] Algunos personajes pueden evitar la vieja trampa de las bolas de fuego desviándolas o deslizándose por debajo, [3] o bien devolviéndoles la pelota. [4] Ni hablar. Si quieres capturas trucadas, te las pintas.

Edición Oficial Española PlayStation Magazine 12

VEREDICTO

GRÁFICOS	Correcto, poco ambicioso 8	ACCIÓN	Como montar en bici 9
SONIDO	Jazz rock, penoso 4	PRESENTACIÓN	Se puede mejorar 6
ADICTIVIDAD	Esto. Nunca. Morirá 10	ORIGINALIDAD	*Street Fighter*. otra vez 1

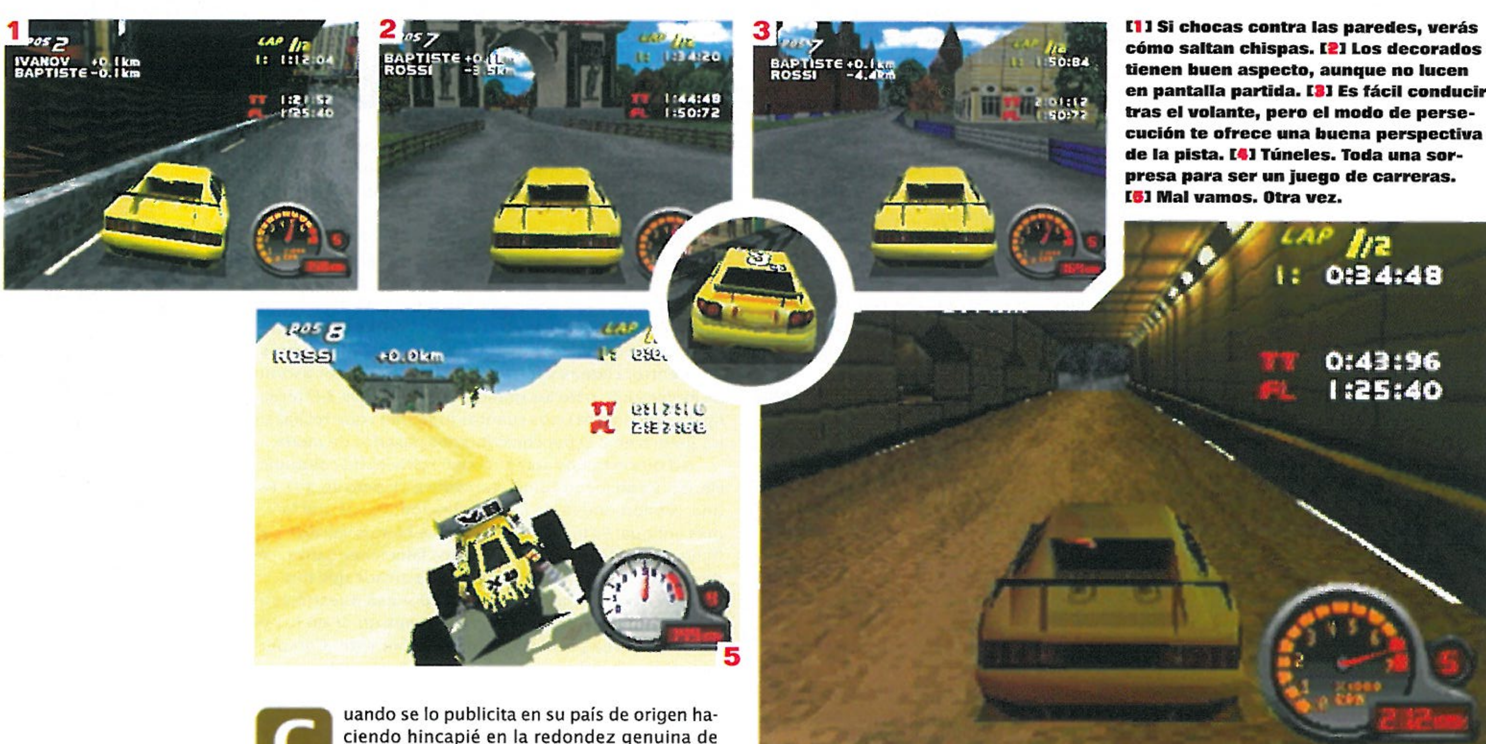
Si te encantó *SF2 —Championship, Turbo* e incluso *Super*— esto te parecerá una segunda luna de miel. El genio de los juegos de artes marciales todavía no ha sido superado.

8 sobre 10



Total Drivin'

¡Viva! ¡Han reinventado **la rueda!** Ya no es poligonal, sino redonda, aunque eso **no significa que funcione mejor...**



[1] Si chocas contra las paredes, verás cómo saltan chispas. [2] Los decorados tienen buen aspecto, aunque no lucen en pantalla partida. [3] Es fácil conducir tras el volante, pero el modo de persecución te ofrece una buena perspectiva de la pista. [4] Túneles. Toda una sorpresa para ser un juego de carreras. [5] Mal vamos. Otra vez.

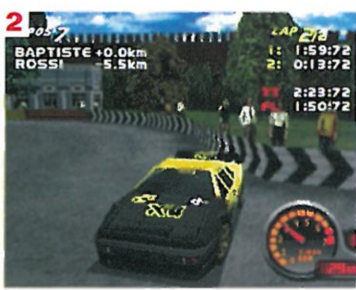
Cuando se lo publicita en su país de origen haciendo hincapié en la redondez genuina de los neumáticos, uno empieza a preguntarse qué calidad tendrá el juego de carreras en cuestión. ¿Por qué no se habla de la rapidez de los gráficos o de la exactitud de los circuitos o de los sobrecogedores efectos sonoros? Bueno, confesamos que sí, que se habla de más cosas, pero el comentario relativo a las ruedas genuinamente redondas fue lo que más nos llamó la atención. Ruedas redondas. Una verdadera novedad.

Sin embargo, lo que sí que es novedoso es el modo en que *Total Drivin'* mezcla no una, ni dos, sino cinco clases diferentes de coches, cada uno de los cuales corre por circuitos adecuados a sus características. Figuran coches de carreras, como los que estamos acostumbrados a conducir en las series *Ridge/Rage Racer*, que se limitan a circuitos localizados en Japón. Hay coches Indy para vivir la velocidad a tope, también en circuitos de carreras. También hay *buggies* con los que brincas por las dunas de la Isla de Pascua y Egipto, y *buggies* del rally Dakar para ambientes similares. Y finalmente, encontrarás los coches de rally que recorren las Highlands escocesas y los Alpes suizos. Son muchos estilos de conducción que dominar, y éste es precisamente el gancho de este título en comparación con el resto de los juegos de carreras para PlayStation.

Pero, como dice el dicho, «un poco de todo y...» Bueno, puedes dominar uno de los estilos de conducción; cabe preguntarse hasta qué punto es aplicable este refrán a *Total Drivin'*. Para hallar respuesta a esto, analizaremos cada uno de los tipos de coches y sus localizaciones siguiendo cierto orden.

Los coches de carreras que pilotas en circuitos japoneses y rusos son quizás los más decepcionantes. Aunque la sensación de velocidad está presente, el manejo





[1] En total hay 36 pistas, aunque hay seis circuitos básicos y el resto son variaciones. [2] ¡Aaah, dejen paso!





■ EDITOR	Infogames Ibérica	■ FABRICANTE	Eutechnyx
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de carreras

[1] Los circuitos correspondientes a los *buggies* son los más divertidos. Hay mucha acción y la arena provoca unos derrapajes estupendos. [2] Ojo con los límites del circuito, no te vayas a caer. [3] Las colisiones abundan. Y no son nada suaves. [4] ¡Uf, que me despeino!

de los coches es demasiado fácil, incluso cuando completas el primer circuito y pasas al segundo, por el que corres bajo la lluvia. Los coches giran bruscamente (sobre todo cuando se usan los botones de «giro difícil» que hay en los extremos del pad) y los derrapes son difíciles de conseguir, a menos que conduzcas como un loco. El grado de desafío no se puede comparar con el de *Rage Racer* y, por consiguiente, esta sección del juego no es demasiado entretenida.

Todo lo contrario ocurre cuando avanzas y llegas a los coches Indy. Los Indy son muy parecidos a los bólidos de Fórmula 1 en su manejo, pero lo cierto es que son muy difíciles de conducir: son capaces de ofrecer toda la velocidad y aceleración en línea recta que puedas pedir (y un poco más), pero cuando intentas reducir velocidad para tomar una curva, las pasas moradas. Y es más, como vas sentado en una posición muy baja en el vehículo, casi no puedes distinguir las curvas hasta que se te echan encima, como no sea que emplees el modo de persecución o inviertas mucho tiempo memorizando las curvas de cada circuito, que de divertido no tiene nada. Pero eso sí, al menos es realista.

Cuando se trata de conducir los *buggies*, la situación cambia de color. Los circuitos áridos y accidentados de la Isla de Pascua y Egipto son la mar de amenos y exigen la mejor de las conducciones. Cuando guías los *buggies* por las amplias extensiones de arena, precipitándote por las dunas y metiéndote por túneles oscuros, te lo pasas bomba, a pesar de que son coches difíciles de manejar. Vuelcan con facilidad y tardan bastante en volver a ponerse en marcha, así que para ganar una carrera hay que tomárselo con calma y mantener el cacharro todo lo firme y estable que se pueda. Si adoptas una táctica de carreras impulsiva, vas de cabeza al fracaso.

TOTAL DRIVIN

Y si pensabas que los *buggies* eran difíciles, espera a ver los fabulosos coches de rally Dakar. Son unos *buggies* que rebotan como pelotas y van de un lado a otro sin el menor orden, lo que significa que sólo completar el circuito es ya tarea de titanes, y no digamos quedar en una buena posición al final de la carrera. Dan vueltas de campana como si tal cosa, y parece que te pases la carrera en una montaña rusa, pero, aun así, son lentos comparados con otros tipos de vehículo.

Por último hallarás los coches de rally, que te recordarán bastante los automóviles que estás acostumbrado a conducir en juegos como *V-Rally*. Si bien no son tan complicados de manejar como los del clásico moderno de Infogrames, la cantidad de derrapaje trasero, la ma-





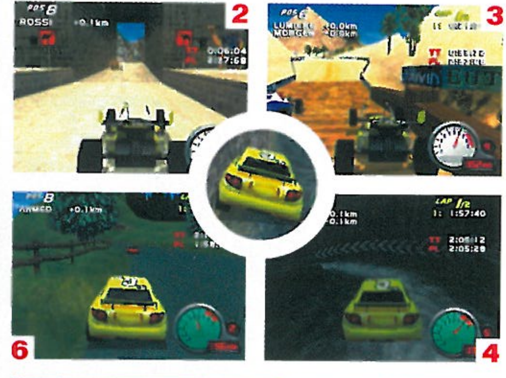


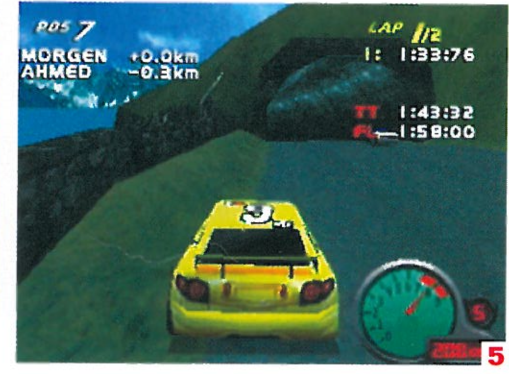
[1] Los coches de rallies son más fáciles de conducir si se corre a gran velocidad, siempre y cuando la pista esté seca. [2] Pero los coches de carrera patinan de lo lindo. [3] Toda luz es poca, por desgracia.

Total Drivin'



[1] Usa el botón de «giro difícil» para que los deportivos tomen bien las curvas cerradas. [2] Más diversión por cortesía de los *buggies*. [3] Cruzando el puente de madera rumbo a las pirámides. [4] Esto es, en realidad, un bosque, aunque está un poco oscuro para ser media tarde. [5] El entorno tridimensional supone que puedes caer precipicio abajo si eres un conductor temerario. [6] Si pasas a todo trapo sobre los márgenes de hierba, prepárate para protagonizar una vuelta de campana. [7] Te quedarás tal que así. [8] ¿Con cuál de los seis equipos internacionales quieres correr?





yor seguridad a la hora de tomar las curvas y la velocidad punta que ofrece el juego son de una precisión encomiable. Los circuitos, inspirados en las Highlands escocesas y los Alpes, son muy exigentes y requieren gran cantidad de concentración y ajustes rápidos de la conducción si se quiere acabar el circuito con éxito. De todos los tipos de vehículo presentes en el juego, los coches de rally son los de conducción más satisfactoria.

Sin embargo, lo que ya no satisface tanto son los gráficos. Pese que al principio causan buena impresión, carecen de los detalles o la sutileza de *Rage Racer* o *V-Rally.* Quizá es una comparación injusta, pero el caso es que el mercado de este tipo de juegos está dominado por una competencia feroz, y para poder situarse en las primeras posiciones hay que destacar en todas las áreas. La velocidad de las partidas es la adecuada, de eso no hay duda, pero los detalles de los fondos parecen un poco rígidos y muchas de las texturas de carreteras no son muy acertadas.

Por otro lado, la música está a la altura de las mejores bandas sonoras, suponiendo, claro está, que te guste la música tecno. En un deseo de competir incluso con *Wipeout 2097* y sus famosos grupos musicales, los codificadores de *Total Drivin'* han empleado una música de baile pegadiza, adecuada y que, por una vez, añade algo positivo al juego. Los efectos sonoros lo sufren un poco, porque con una música tan buena acabas por subir el volumen para escucharla mejor.

Sin embargo, el verdadero encanto de este juego hay que buscarlo en la variedad que ofrece: hay 40 coches distintos para conducir (cinco tipos diferentes y ocho equipos internacionales, cada uno de los cuales tiene automóviles que no se dejan conducir igual); hay 36 pistas localizadas en seis países y, a lo largo del juego, los peligros varían y van en aumento (avalanchas, explosiones de lava y desprendimientos de tierra). También encontramos una buena gama de modalidades de juego: correr contra otros siete coches controlados por la CPU, contra ti mismo en pruebas contrarreloj o enfrentarte a contrincantes humanos en pantalla partida y modos de enlace. Pero su variedad es al mismo tiempo su debilidad. *Total Drivin'* no transmite una sensación de juego compacto, más bien parece una colección de varios juegos de carreras con distinto grado de entretenimiento. Es bueno, pero no posee la calidad magistral de *Rage Racer* o *V-Rally. Total Drivin'* ha querido abarcar demasiadas cosas y al final, como dice el refrán, «quien mucho abarca poco aprieta».

Alternativas

Rage Racer	9/10	*PSM9*
V-Rally	9/10	*PSM7*



VEREDICTO

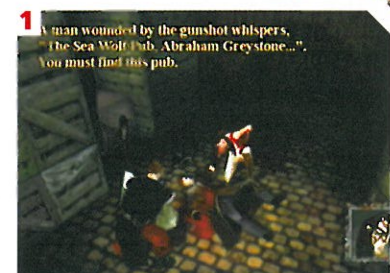
GRÁFICOS	No muy finos 7	ACCIÓN	Muy variada 8
SONIDO	Tecno del mejor 9	PRESENTACIÓN	Podría ser mejor 7
ADICTIVIDAD	Enorme 9	ORIGINALIDAD	Moderada 6

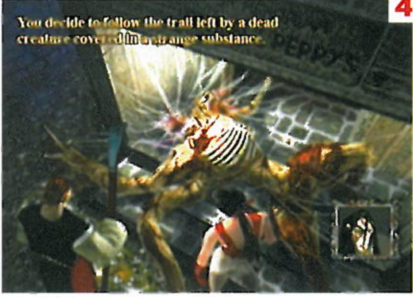
Un juego de conducción muy competente con una gran variedad de pistas y tipos de coches. Pero esta misma variedad acaba por reducir su diversión general.



■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Kalisto
■ DISPONIBLE	Enero	■ ORIGEN	Francia
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Aventura de acción

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

[1] Empieza la leyenda. [2] La pared es una buena garantía, nuestros enemigos no se atreverán a salir por patas. [3] Las cajas nos proporcionan cantidad de armas extras. [4] Aquí, una pantalla de carga. Vaya ambiente se respira ya, ¿no?

Nightmare Creatures

Adam Crowley ha decidido restaurar el siniestro poder de la **Hermandad de Hecate.** De su laboratorio surgen miles de monstruos diabólicos. **Alguien deberá eliminarlos, ¿no?**

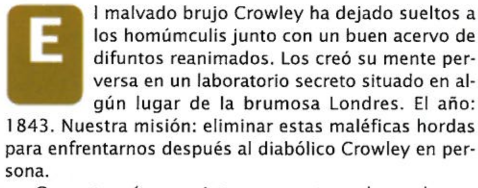




[1] No te impacientes. Aunque reduzcas un *zombie* a la nada, seguirá incordiando. Es lo suyo. [2] Es fácil encontrar combinaciones simples de latigazos y patadas. [3] El escenario del barco: uno de los mejores.

El malvado brujo Crowley ha dejado sueltos a los homúmculis junto con un buen acervo de difuntos reanimados. Los creó su mente perversa en un laboratorio secreto situado en algún lugar de la brumosa Londres. El año: 1843. Nuestra misión: eliminar estas maléficas hordas para enfrentarnos después al diabólico Crowley en persona.

Con este más que visto argumento podemos hacernos una ligera idea de lo que nos ofrece Kalisto. En realidad, *Nightmare Creatures* es **un juego de increíbles pretensiones, que en algunos casos llegan a cristalizarse, pero que en otros se quedan en un simple intento.**



La primera opción que se nos brinda es escoger entre un protagonista masculino llamado Ignatius, que usa como arma un bastón de madera con extremos de acero y cuyos golpes son de una contundencia aplastante, y Nadia, la guerrera de la espada (¿es que todas las heroínas de videojuegos han de parecerse a Lara Croft?) que, a falta de la brutalidad de Ignatius, presume de una agilidad impresionante. Los homúmculis son variados y están muy bien caracterizados, si bien no disfrutan de una inteligencia artificial que les permita adaptarse a las nuevas situaciones de combate. En muchos casos, una vez hayamos encontrado el modo de eliminar a nuestros enemigos, todo combate peligra de convertirse en rutina, eso sí, divertida y muy tensa. Tanto nuestros prota-

Con estos gráficos y un argumento de acción que combina elementos de *Tomb Raider* y *Resident Evil*, la cosa promete...

[1] No hay manera de reposar los brazos. [2] Será mejor que los mantengas a raya. [3] King Kong, ¿eres tú? [4] Un poco de humo para despistar al enemigo. [5] Nadia contempla la escenita con absoluta frialdad. [6] Así cualquiera. [7] ¡Las paredes están vivas!

gonistas como los maléficos están elaborados con excelentes gráficos, gracias a la cada vez más instaurada técnica de los polígonos texturados.

Los decorados son tridimensionales y, aunque a la larga puedan parecernos algo repetitivos, junto con el brillante uso de los puntos de luz logran recrear un ambiente barroco y tenebroso digno de un Drácula cualquiera. Con estos gráficos y un argumento de acción que combina elementos de *Tomb Raider* y *Resident Evil*, la cosa promete.

La cámara es muy ágil y permite visualizar los combates cuerpo a cuerpo con bastante precisión

Promete. Quizá es aquí donde se queda Kalisto. En primer lugar, el diseño de los mapas es tan simple que impide la investigación y búsqueda de nuevos elementos que enriquezcan el juego. Todos los movimientos tienen lugar en el mismo plano de acción (en el suelo), así que olvídate de colgarte de una repisa, saltar al interior de un brecha o agacharte para arrastrarte por la superficie. Y, ya que hablamos de movimientos, los de lucha son bastante escasos, aunque están bien definidos, algo que no podemos decir de acciones como tomar un elemento o darle a una palanca para abrir una puerta. La animación de los protagonistas en este último tipo de maniobras es un pelín tosca, algo que da a entender el relativo interés de los creadores por los puzzles.

Sin embargo, la cámara con que se sigue la acción es una de las más ágiles de cuantas se han visto hasta ahora, y permite visualizar los combates cuerpo a cuerpo con bastante precisión (a veces, tanta rapidez abruma y descoloca, la verdad). Una de las características más interesantes (no, no hemos dicho innovaciones) es el cambio de imagen en el momento justo en que se acciona una palanca, situándonos ante la puerta mientras nuestro protagonista está al otro lado de la ciudad (¿te suena, *Tomb Raider*-maníaco?).

En cuanto a música y efectos sonoros, flojean. En lugar de complementar la atmósfera, logran irritar al respetable en algunos momentos, en especial esos extraños ruidos metálicos que se dejan oír en cuanto inicias un movimiento de ataque. Ataque que puedes acometer con los más diversos artefactos: el juego está po-







[1] Como te acerques, te parto la cabeza. [2] Aprovecha, que está desarmado. [3] King Kong sufre un pequeño trance antes de morir.



Nightmare Creatures






[1] ¡Fuera las rejas, viva la emancipación femenina! [2] El metro victoriano circula muuy despacio. [3] Los «seguratas» de antaño: menudos tipos. [4] Finaliza tu visita con un viajecito a Kew.

blado de granadas, revólveres, pistolas de tres cañones, bolas de energía... Todo a nuestro servicio para borrar a los malos de la faz de la pantalla.

Al margen de ciertos tropiezos, *Nightmare* es un juego entretenido y sobre todo muy envolvente, que te opone a una espeluznante cantidad de enemigos y que se juega con mucha facilidad. Pocos títulos han conseguido representar un ambiente tan gótico y lúgubre como el Londres de Kalisto.

Puede que se acuse al juego de lineal en exceso, sobre todo por el hecho de relegar los puzzles a la mínima expresión, pero no es menos cierto que, con la suma de enemigos que nos echa encima, a cual más extraño, proporciona largas horas de diversión. Es posible que *Nightmare Creatures* haya fallado en su intento de congregar juegos como *Tomb Raider*, con su impresionante dosis de aventura, *Resident Evil*, con su compleja y fascinante atmósfera, o *Tekken 2*, con su inigualable acción. Pero este título no deja de ser interesante y adictivo, y si nos olvidamos de los puzzles inexistentes, es un más que aceptable programa de acción, superando con creces a juegos de la estofa de *Time Commando* o *Perfect Weapon*.

Amantes de los juegos de acción con *scroll* en movimiento, aquí tenéis un juego más que notable. Y es en 3-D.



Alternativas...

Resident Evil	9/10	
Die Hard Trilogy	8/10	
Kings Field	8/10	PSM6



PlayStation Magazine 12

VEREDICTO

GRÁFICOS	Excelente ambientación 8	JUGABILIDAD	Lástima de controles 6
SONIDO	Lo más flojo 5	PRESENTACIÓN	Notable 7
ADICTIVIDAD	Bastante pero decreciente 7	ORIGINALIDAD	No rompe esquemas 6

No estamos ante la mejor aventura en 3-D, pero a los aficionados a la acción cambiante les resultará un título excelente.

7 sobre10

Croc: Legend Of The Gobbos

Sus detallados escenarios y su extensa gama de niveles secretos lo convierten en candidato a *Mario 64* para PlayStation. ¿Podrá este cándido reptil plantar cara al fontanero bigotudo?

1



[1] Los niveles Helados. Además de mostrar ciertos detalles gráficos estupendos, producen una sensación de frío auténtico. Brrrr. [2] Éste es el subjuego de las ovejas. Cuantas más veces lo hagas bien, más vidas ganarás. Extravagante,

2



Tras el lanzamiento de *Mario 64*, al que muchos consoleros consideran el juego de plataformas 3-D definitivo, se ha producido un vacío en el mercado de los videojuegos en general. Los fabricantes no cesan de devanarse los sesos para acabar con la carencia de un juego similar en el entorno PlayStation que capte la atención de los aficionados más ávidos. Argonaut se ha puesto manos a la obra y ha desarrollado un juego que reúne casi todos los requisitos.

Croc te cuela en el pellejo de un simpático cocodrilo y, tras la consabida introducción, deberás viajar por los




EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Argonaut
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Plataformas en 3-D





[1] Al grito de «¡Jerónimo!» Croc entra en un nivel secreto. [2] A veces, empujar bloques es un buen sistema para completar ciertos niveles. [3] El primer nivel, que no pasa de ser un entrenamiento. Presenta casi todos los elementos que encontrarás a lo largo del juego.

repetitivas son cosa de las plataformas del pasado. *Croc* incorpora dos horas de música original con algunos compases más que buenos, sobre todo los retazos salseros de los niveles del desierto. Además, Croc es capaz de pronunciar unas cuantas frases cuando inicia su ataque con la cola. Sin embargo, no habría estado de más incluir efectos parecidos en mayor cantidad o algo más de diálogo.

En su cruzada para rescatar a los gobbos, Croc debe solventar los desafíos típicos de las plataformas. Pero *Croc*, además, luce elementos nuevos, como plataformas flotantes que pueden gobernarse en cualquier dirección, globos-ascensor y niveles que discurren en la más absoluta oscuridad. En algunos nadarás hasta la hidrofobia, aunque por lo general las zonas subacuáticas no son demasiado complicadas.

Hay multitud de maneras de descubrir niveles extra y zonas secretas. Además de los cristales blancos comunes, encontrarás algunos de colores que, al reunirse, te permitirán acceder a zonas secretas a través de puertas especiales. No obstante, no creas que encontrar estos cristales es pan comido. A veces se camuflan cual gemas normales, y en otras ocasiones se ocultan en el rincón más recóndito del nivel. También hay ciertos pozos abiertos que conducen a áreas extra. Muy a menudo, estas áreas son subjuegos.

Al final de cada grupo de niveles debes enfrentarte al gran malo de final de nivel. Estos malos aparecen bajo la forma de habitantes mágicos mutados del mundo de los gobbos. Lástima que completar este nivel sea demasiado fácil: lo único que debes hacer es correr hasta el final del nivel para golpear el gong (la meta de cada nivel) con la cola. Sin embargo, el auténtico desafío radica en el esfuerzo a realizar para completar los demás niveles, recoger a todos y cada uno de los gobbos capturados y derrotar al malo malísimo. Cada vez que se completa un grupo de niveles se abre uno secreto que contiene una pieza de puzzle; al reunir todas las piezas aparece una nueva isla que prolonga un juego ya de por sí bastante largo.

Croc es uno de los escasos títulos del mercado compatible con el nuevo pad analógico, con lo que podrás controlar el campo de visión de Croc con la parte derecha del pad y sus movimientos con la izquierda. La cosa funcionaba a las mil maravillas, hasta que intentamos que Croc girase sobre su eje y descubrimos que era prácticamente imposible sin retroceder un paso. Esto desembocó en más de una pesadilla cada vez que intentábamos ejecutar el salto más sencillo, así que tuvimos que regresar a los controles digitales.

Es una lástima, porque es de lo poco que enturbia un título de la presente calidad. En ocasiones el ángulo de visión es muy limitado, en especial por culpa de los muros, que entorpecen el cometido de la «cámara», convirtiendo los saltos en una cuestión de fe. También resulta complicado a veces el cálculo de las distancias, de modo que te verás obligado a arriesgarte aunque el intento pueda costarte una vida. Para evitarlo, puedes escoger entre tres ángulos de cámara, si bien no siempre resulta suficiente.

La gama de enemigos con que hemos topado no resulta excesivamente complicada. El juego arrastra este problema de principio a fin, lo que, unido a la candidez de los gráficos, hace pensar en *Croc* como en una especie de *Tomb Raider* para niños.

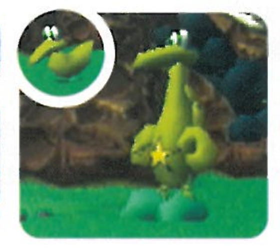
Por desgracia, *Croc* no supone el gran reto que cualquier consolero podría esperar. Hay momentos duros, claro, pero en general basta con unos cuantos intentos para completar el juego sin problemas, pese a sus 200 niveles.

Alternativas

Crash Bandicoot	9/10	
Pandemonium	9/10	PSM2
Jumping Flash 2	8/10	PSM1
Floating Runner	6/10	PSM3

Monstruos mutantes






Al final de cada grupo de niveles aparece una pequeña secuencia de vídeo que muestra a Dante en pleno proceso de mutación de inocentes habitantes del mundo de los gobbos. Los desgraciados se acaban convirtiendo en estos monstruos. Con algo de habilidad y una ligera idea de lo que tienes que hacer, te será muy fácil deshacerte de estos engendros. Incluso el malo con pinta de pez que aparece hacia la mitad del juego demuestra ser un adversario de poca monta. Cuidado con sus bolas de fuego, de todos modos.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Sólidos y majos 9	ACCIÓN	Entretenida en general 7
SONIDO	Buena música 7	PRESENTACIÓN	Muy trabajada 8
ADICTIVIDAD	Demasiado simple 7	ORIGINALIDAD	*Tomb Raider* para críos 7

Soberbios gráficos y pulcra presentación son aspectos destacados de este juego estilo *Mario*. Si el diseño de niveles hubiese sido un pelín más innovador, quién sabe...

7 sobre 10







[1] La vista desde la popa proporciona una gran sensación de rapidez. [2] Cuando la mar se pica la lancha comienza a moverse... [3] Los enormes motores de fueraborda están muy bien conseguidos. [4, 5] Controlar un fueraborda no es tan fácil como parece. [6] La inteligencia artificial del ordenador de los contrarios es muy buena. [7] La secuencia del comienzo de carrera es impresionante.

Rapid Racer

Se toma *Ridge Racer*, se eliminan los neumáticos, se estilizan los bajos del vehículo y se inundan las calles. Señoras y señores, ante ustedes... ¡*Rapiiid Raceeer!*

Los coches son algo estupendo. Tienen estilo, responden a los controles y manejarlos es apasionante. Las simulaciones que se diseñan son excelentes. Y conducir (eso de estar sentado con las manos en el volante) se parece bastante a jugar con nuestra consola (eso de estar sentado con las manos en el pad).

Bien, dicho esto, ¿a quién le puede interesar ponerse al volante de una motora? Las lanchas son lentas, feas, no responden bien, tienen los bajos cubiertos de cefalópodos (lo más seguro) y circulan por un «terreno» difícil de controlar. Vaya plan.

Lo cierto es que las barquitas de *Rapid Racer* no llegan a ese extremo. Son rápidas, bonitas y poco manejables (no se puede tener todo en la vida). Por lo tanto, el desafío en *Rapid Racer* no es precisamente pegarse a las curvas como en *Ridgey* o *Porsche*, sino tomar, uno tras otro, los estrechos meandros sin salirse del canal.

En *Rapid Racer* no hay grandes filigranas, es un simple *Ridge* (o *Rage*) *Racer* sobre agua, aunque te vas a topar con *power-ups*, lo que te proporciona un turbo superior que, sin duda, te hará falta. Gran parte de la táctica de juego corresponde a decidir si es mejor navegar cerca de la orilla para recoger *power-ups* o mantenerte en tus trece y correr el riego de que te adelanten en la siguiente curva. Caray, qué dilema.

Antes de la carrera se te ofertan tres lanchas, cada una con unas condiciones de conducción, velocidad o aceleración superiores al resto, aunque nunca las tres a la vez. A lo largo del juego podrás hacerte con una nave mucho más grande y potente, como en *Rage Racer*. Sólo podrás elegir, también como en *Rage Racer*, entre unas cuantas pistas, pero si obtienes buena clasificación en una de ellas, accederás a pistas más grandes, tortuosas y peligrosas. Nada nuevo.

En *Rapid Racer* no hay grandes filigranas, es un simple *Ridge* (o *Rage*) *Racer* sobre agua, aunque te vas a topar con *power-ups*...

EDITOR	Sony	FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Juego de carreras 3-D

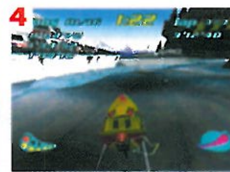


[1] Con lo difícil que es controlar la lancha, sólo adelantar ya da gusto. [2] Por supuesto, no siempre sale todo como esperas.









[1] Está muy bien lo de tomar atajos, pero ojo con atajar demasiado... [2-4] El indicador pequeño de la izquierda muestra la situación de los daños y los *power-ups*, mientras que el de la derecha muestra la velocidad.

Sony demuestra sus habilidades en el modelado del agua y la modalidad de alta resolución

Como es de rigor, cuentas con la modalidad reñida entre dos jugadores, y los solitarios encontrarán una modalidad contrarreloj. Haz el mejor tiempo posible en una vuelta y ésta quedará grabada para que la use el oponente «fantasma». Al comenzar la vuelta siguiente, te encuentras como contrincante a tu mejor tiempo en forma de motora con estructura de alambre. A medida que se agudizan las destrezas te encontrarás ajustando décimas de segundo en cada vuelta, y estas carreras «fantasmas» son siempre reñidas.

Aparte de esto *Rapid Racer* es un juego bastante... esto, simple. Sony demuestra sus habilidades técnicas, modelando las propiedades físicas del agua y usando una modalidad de alta resolución. Sin duda, la impresión que genera es de un ambiente sin píxels y suave, aunque la corriente de agua se reduce a una carretera con remolinos. Algunas pistas están muy bien, pero de vez en cuando aparece una en la que dirías que navegas por una alcantarilla. Otras pistas presentan de vez en cuando algunos tramos con un aspecto sequísimo. Por desgracia (y de verdad sentimos tener que decir esto), si buscas un juego acuático que de verdad tenga pinta de discurrir sobre el agua, lo encontrarás en el suculento y garboso juego de Nintendo *Wave Race*.

Y, como de costumbre en los juegos de carreras, dispones de tres perspectivas —sobre la barca (vista normal), a bordo (sólo se ve la punta de la proa) y colgado de la proa (no se ve la barca en absoluto). La vista normal nos parece la mejor para carreras, aunque el ángulo de proa proporciona una sensación de auténtica velocidad. Cabría destacar la perspectiva «de a bordo», quizá, por... extraña.

Lo menos satisfactorio de *Rapid Racer* es la conducción de las lanchas. Están sobre el agua, claro, pero no da la impresión de que reposen sobre ella. Los choques



Hasta la pista más sencilla está sembrada de obstáculos, como este banco de tierra que se aproxima a toda velocidad. Tienes que mantenerte siempre a la expectativa.

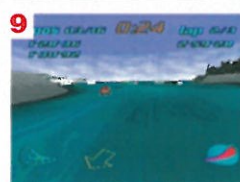




[1] Ganar una carrera te regala una preciosa perspectiva de la pista. Es posible que *Rapid Racer* no sea el mejor juego de la historia, pero de vez en cuando hay muy buenos efectos. [2] Chocar contra los lados de las pistas puede tener efectos inesperados, lo que se agrava con la tendencia al exceso en el volante...

Rapid Racer

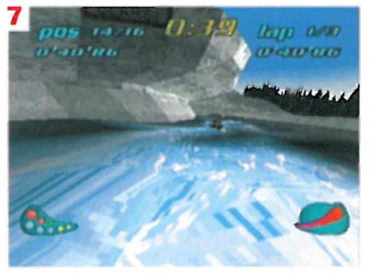
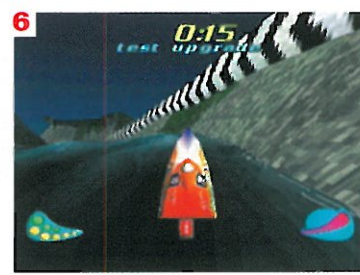






[1, 2] Ésta es la lancha que mejor se maneja, pero es la más lenta. [3] Ésta tan moderna es muy rápida, pero imposible de conducir. [4] Pelearse por los *power-ups* es bastante habitual. [5] Buenos efectos de iluminación. [6] ¡No, a la izquierda, te he dicho a la izquierda! [7] La perspectiva a pantalla completa puede producir mareos. [8] Nuestro adversario topa con una mina. Qué pena. [9] La flecha te dice que alguien te sigue.

Si buscas un juego acuático que de verdad tenga pinta de discurrir sobre el agua, lo encontrarás en el suculento y garboso juego de Nintendo *Wave Race*

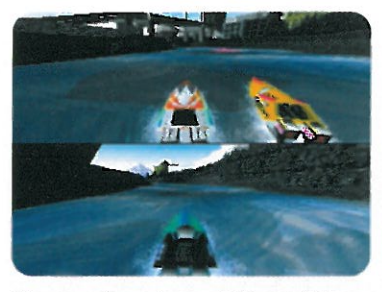
Alternativas...

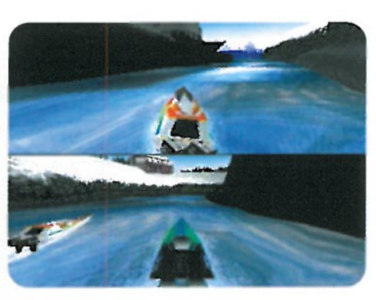
V-Rally	9/10	PSM9
Rage Racer	9/10	PSM8
Wipeout 2097	9/10	PSM1
Ridge Racer	9/10	
Porsche Challenge	8/10	PSM6
Ridge Racer Revolution	8/10	
Wipeout	8/10	

con las orillas son bastante aleatorios y mientras que a veces rebotas con un salpicón, otras sales por los aires como Pierce Brosnan en un mal día. El contacto con las demás barcas tampoco está muy logrado, porque las naves se entrecruzan peligrosamente al tiempo que se ven separadas por una fuerza desconocida. Se diría que ni tienes ni dejas de tener la sensación de estar en una lancha.

Rapid Racer es una novedad, bien diseñada y codificada, pero no va más allá. Si lo que quieres es un juego de carreras, es mejor optar por *V-Rally*, *Rage Racer* o *Porsche Challenge*, y si además te interesa la velocidad a todo trapo, prueba *Wipeout 2097* y pídele a un colega que te eche agua por encima cuando choques.

Para colegas acuáticos



Menos mal que las pantallas partidas para dos jugadores se está convirtiendo en la norma para los juegos PlayStation. Es una mejora para los jugadores y los diseñadores de programas porque, como se puede comprobar con *Rapid Racer*, hasta un juego medianamente bueno puede ser divertido cuando se compite contra un amigo...



VEREDICTO

GRÁFICOS	No lo bastante fluidos 6	ACCIÓN	Izquierda, derecha... 5
SONIDO	Funk de media tarde 7	PRESENTACIÓN	Cuidada como siempre 8
ADICTIVIDAD	Le falta gancho 5	ORIGINALIDAD	Carrera. Sobre agua 4

Es un ejercicio de creatividad de códigos más que un intento serio de acción excitante. Extraño, inteligente, pero más flojo de lo que cabría esperar.



Mucho más que un juego



Descubre los mejores juegos para tu consola PlayStation y las últimas novedades en Centro MAIL.

PlayStation

Crash Bandicoot 2



7.990

Broken Sword 2



7.990

Time Crisis + Pistola



11.990

Final Fantasy II



7.490

Hércules



7.490

Rapid Racer



7.490

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/ Manuel Iradier, 9 ✆ 13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆ 514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆ 546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆ 26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆ 534 37 19

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆ 412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆ 486 00 64
- C/ Santa, 17 ✆ 296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆ 465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆ 464 46 97

Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆ 872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆ 790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆ 713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆ 22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆ 48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆ 22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆ 60 16 65 (NUEVO CENTRO)

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆ 26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆ 23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆ 25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆ 14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆ 59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆ 23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena (NUEVO CENTRO)

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆ 20 78 33 (NUEVO CENTRO)

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32, 2º ✆ 522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆ 527 82 25
- C.C La Vaguada, Local T-038 ✆ 378 22 22

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆ 880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆ 652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆ 643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro II ✆ 637 47 03 (NUEVO CENTRO)
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆ 617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆ 656 24 11 (NUEVO CENTRO)

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆ 261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆ 246 38 00

MALLORCA
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆ 72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆ 40 55 73

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆ 29 46 16

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆ 27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆ 22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆ 26 16 81

SAN SEBASTIÁN-DONOSTI (NUEVO CENTRO)
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆ 44 56 60

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆ 46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆ 467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆ 29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆ 380 42 37
- C.C. El Saler, local 32. A - El Saler, 16 ✆ 333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆ 22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆ 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆ 464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆ 371 13 16

o pídelos en el teléfono

902·17 18 19

Conéctate con nosotros: pedidos@centromail.es



Por lo que se refiere al aspecto visual, *Colony Wars* será un juego difícil de superar. La combinación de la alta resolución, el diseño de naves imperturbables y unos efectos espectaculares hace de este título una de las experiencias más cinematográficas de la historia PlayStation.

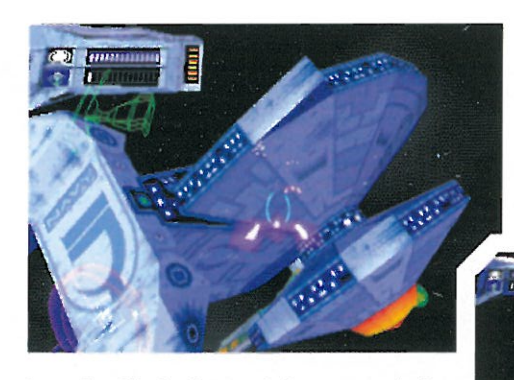


Colony Wars

¿Quién no ha querido alguna vez pilotar un *starfighter* contra los lacayos de Darth Vader? Si eres de ésos, quizá Psygnosis tenga lo que estás buscando...

Colony Wars es un juego de combate espacial ambientado en un futuro lejano. La humanidad se ha extendido por el espacio, y controla un Imperio que se esparce por 40 mundos y cinco sistemas estelares. Por desgracia, a medida que el Imperio se ha ido expandiendo, se ha vuelto cada vez más rígido y dictatorial. Al final, un pequeño grupo de colonias, la Liga de Mundos Libres, ha decidido intentar independizarse del Imperio. Y en este punto es donde entras tú.

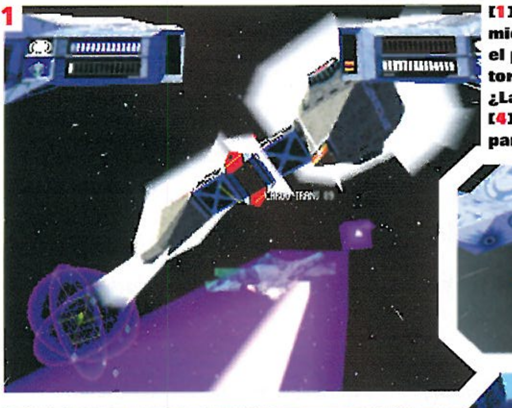
Como piloto de la Liga recién entrenado, debes tomar parte en la batalla contra el Imperio, pilotando diversas naves a lo largo de una serie de misiones. Lo primero que llama la atención de *Colony Wars* es su aspecto. Desde la aparición de *Wipeout*, la presentación de los juegos de Psygnosis se ha convertido en uno de los puntos de referencia a la hora de juzgar a otros juegos para PlayStation, y *Colony Wars* eleva tan difícil listón un par de centímetros más (es



La perfección de algunas de las naves principales es impresionante, como también lo son las increíbles secuencias que se suceden cuando explotan...

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	Sony	FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	8.490 pesetas	GÉNERO	Combate espacial 3-D



[1] Una nave de abastecimiento del Imperio muerde el polvo. [2] Este destructor es duro de pelar. [3] ¿La Estrella de la Muerte? [4] Utiliza el arma correcta para este trabajito...

Atacar las grandes naves del Imperio es duro y peligroso, pero si consigues hacer que exploten sentirás una satisfacción incomparable.



uno de los juegos mejor presentados que hemos visto jamás). No solamente tiene un aspecto y un sonido espectacular, sino que el diseño es genial y la atmósfera nos sitúa en un ambiente muy bien recreado.

Una vez imbuido en la misión, uno descubre que la presentación era tan sólo un aperitivo. Las misiones se desarrollan en una alta definición de 512 x 240, y las imágenes van a la increíble velocidad de 30 cuadros por segundo. Al principio cuesta un poco acostumbrarse, pero una vez lo tienes por la mano puedes realizar algunos movimientos que quitan el hipo. Del mismo modo, el combate también ofrece un balance bastante bueno, y la imagen no pierde calidad. Las naves enemigas son hábiles pero sin llegar a ser imposibles de batir, y el resultado es algo que se sitúa a medio camino entre un *blaster* en 3-D y un «simulador» como los *X-Wing* y *TIE Fighter* para PC.

Todo esto está respaldado por un sistema de campañas muy inteligente y algunos diseños de misión excelentes. En lugar de tener que repetir una misión hasta completarla, como suele ser el caso de la mayoría de juegos basados en misiones, *Colony Wars* cuenta con un sistema de campañas dinámico en que tu éxito o fracaso en cada misión afecta al curso de la batalla de la Liga contra el Imperio. Si lo haces bien, la Liga empezará a ganar. Si lo haces mal, las cosas empezarán a tomar un cauce poco prometedor.

Si mezclamos todo esto, podríamos tener en nuestras manos el mejor juego de combate espacial de todos los tiempos, un título que podría reírse en las narices de otros esfuerzos ridículos como *Wing Commander IV*. Y, en cierto modo, así es, pero no hasta el punto que cabría esperar. *Colony Wars* se ve gravemente afectado por algunos puntos menores que, combinados entres sí, no consiguen arruinar el juego pero sí hacer que cueste mucho apreciarlo y disfrutarlo como debería ser.

Quizá el peor de los fallos sea que en pocas ocasiones queda claro si has triunfado o fracasado al final de una misión. Además, incluso si fracasas, el juego no explica por qué. Y nunca tienes claro si tu actuación afecta al curso de la campaña. Este fallo puede llevar al jugador a sentirse poco involucrado en el juego. Bajo toda su ostentación y su glamour se esconde un título de combate espacial muy bueno. Sin embargo, para sacar lo mejor de él debes esforzarte mucho.

En resumidas cuentas, si te gustan los juegos de combate espacial y piensas dedicarle todo el tiempo que sea necesario para sacarle todo su jugo, éste es el juego que estabas esperando. Pero si no tienes la paciencia necesaria, te parecerá que se trata de un título bastante flojo y repetitivo. En el fondo no lo es, pero seguro que es la impresión que va a causar a la mayoría de consoleros. Una verdadera lástima, sobre todo porque en muchos aspectos es mejor incluso que *G-Police*.



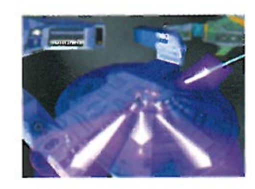
Alternativas...

G-Police	9/10 *PSM12*
Wing Commander IV	8/10

Armas letales



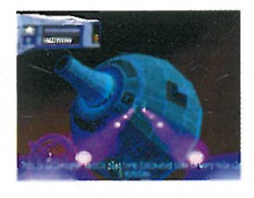
¡Muerte y Destrucción!
Colony Wars ofrece una buena gama de armas. Aquí tienes tres de las muchas que puedes elegir...



Lásers Anti-Escudo
No lo dirías nunca. Sirven para acabar con los escudos defensivos.



Lásers
El arma básica. Buena contra los escudos y buena contra el enemigo.



Cañón de Plasma
Un arma muy poderosa y multiusos, aunque de rayos lentos y difíciles de dirigir.

PlayStation Magazine 12

VEREDICTO

GRÁFICOS	Fascinantes 9	ACCIÓN	Desafiante 7
SONIDO	Adecuado y envolvente 9	PRESENTACIÓN	Perfecta 10
ADICTIVIDAD	Más de lo que parece 8	ORIGINALIDAD	Algunos toques 7

Colony Wars **es un juego de combate espacial en 3-D impresionante y bien diseñado que tiene mucho que ofrecer, si te ves capaz de realizar el esfuerzo necesario.**

8 sobre10



Ace Combat 2

Racing Skies, Top Gun, Air Combat... ¿Cuánto hace que no pilotas un caza? Pues ponte manos a la obra, porque aquí tienes un buen surtido de máquinas

[1] ¿Te fastidian mucho los enemigos? Pues hale, a derribarlos. [2] El nuevo motor de gráficos representa una clara mejora respecto al título original.

Ya está en cartelera *Ace Combat 2*, ¡alabado sea Namco! El mes pasado ya te ofrecimos el análisis previo de esta segunda parte del celebérrimo *Air Combat*. Ahora hemos probado la versión definitiva y ¡prepárate!

Ace Combat 2 consta de más de 22 pantallas, cantidad de aviones, acción y luz a tiempo real y toda suerte de innovaciones frente a su antecesor (tanto a nivel técnico como en lo referente a la jugabilidad) y disfruta de una calidad infinitamente superior a todos los simuladores de vuelo vistos en PSX. Ya te comentábamos que se mantenían la mecánica de juego y el control de los aparatos, pero todo lo demás ha cambiado. En especial, nos ha llamado la atención la cantidad y variedad de las misiones: ya no es todo tan simple como «meter el turbo» hacia el punto rojo del radar y achicharrarlo con una docena de misiles. Ahora deberás prestar atención a los enemigos secundarios (que no dejarán que te acerques a los objetivos así como así), a que ningún objetivo llegue a su destino o se fugue de tu área de «jurisdicción», a eliminar los moscardones que molesten a tus aliados...

Más de 22 pantallas, cantidad de aviones, acción y luz a tiempo real y toda suerte de innovaciones

Una de las misiones, por ejemplo, consiste en asistir el rescate de los tripulantes de un avión estrellado en territorio hostil. Pues bien, por un lado se encuentra el aparato accidentado que has de proteger; por otro, los tanques enemigos que acuden raudos para eliminar a los supervivientes; algo más lejos, los tanques de tu bando, que avanzan prestos con intención de recoger a los susodichos; además, los cazas, cuya malsana intención es acabar con la avanzadilla terrestre de rescate; los bombarderos que intentan acribillar el aparato estrellado; los Top Gun que escoltan a bombarderos y tanques enemigos... ¿Tu misión? Acudir a un lado u otro cada vez que oigas por radio algo parecido a «¡May-Day! ¡May-Day!» Para volverse loco.





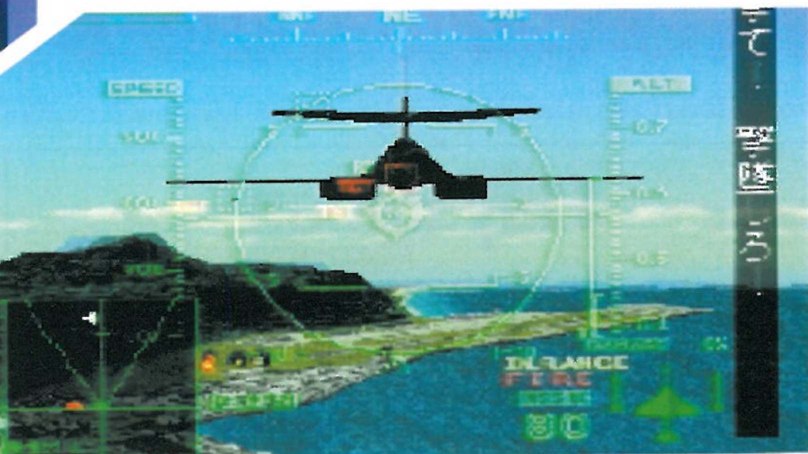
[1 y 2] La mayoría de las misiones sacan el máximo rendimiento de la nueva oferta de terrenos distintos que te ofrece el juego. Recorrerás escenarios tan increíbles como estos.

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de vuelo



[1] El Phantom tiene sus años, pero conserva su versatilidad al 100%. Es uno de los modelos con los que podrás volar en *Ace Combat 2*. [2] Los bombarderos son presa fácil para tu caza. No desaproveches la ocasión de fulminarlos.



La penúltima pantalla (en modo normal, en fácil sólo hay 18) es mucho más simple: tú sobrevuelas el mar y, allá abajo, un submarino está a punto de soltar, cual inocente paloma, un misil más grande que tu avión cargado con seis cabezas nucleares. Lo que debes hacer es, simplemente, cargarte el submarino cuanto antes. Pero éste se asegurará de abandonar su regalito antes de estirar la pata, y ¿sabes qué te dirán por radio? Acertaste: que te cargues el misil antes de que llegue a la costa y extermine una ciudad entera. Aquí viene lo mejor: si pilotas un F-155, volarás demasiado rápido y no podrás situarlo en el punto de mira; ¿un F-16? Poco maniobrable, el misil te dejará a un lado cada vez que te acerques; ¿un avión estable y de control suave, como el SU-25? Demasiado lento... Tendrás que seguir intentándolo. En cualquier caso, casi es preferible que no tengas éxito: la secuencia de vídeo que contemplarás cuando el misil arrasa la ciudad deja en ridículo la explosión de Terminator. *Ace Combat 2* puede presumir de las mejores intros que hemos visto (incluidas las de *Soul Blade* y *Tekken 2*, de la propia Namco). No te lo puedes perder. Los gráficos son poco menos que increíbles: si bien se han trabajado más unos aviones que otros (alucinarás con el F-14, llorarás con el MIG-21), los escenarios son soberbios. Olvida para siempre las superficies planas y eternas de *Air Combat*: aquí cada misión se desarrolla en un tipo de terreno y clima. Montañas nevadas, colinas uniformes, desiertos, ciudades, océanos (con sus respectivas islas), desfiladeros... Estos últimos gozan de unas texturas realmente trabajadas: mapeados muy elaborados, polígonos convincentes y diferentes rutas posibles. Geniales.

Es jugable como ninguno en su estilo y capaz de llevar tu nivel de adrenalina a cotas desconocidas

La jugabilidad ha mejorado (aunque carece de pantalla partida para dos jugadores) gracias a la multitud de opciones incluidas. En casi todos los niveles tendrás la posibilidad de contratar un piloto de ayuda. Podrás elegir a Edge o a Slash para, después, dictarle órdenes (cubrirte la espalda, eliminar enemigos aéreos o unidades de tierra, etc.) También deberás sopesar muy racionalmente la elección de tu avión (en función de sus características y las de la misión), e incluso habrá un momento en que tendrás que tomar una u otra ruta en el mapa de misiones (aunque el nivel final será el mismo).

A medida que vayas superando con éxito las pantallas tendrás acceso a nuevos aviones. No son 16 prototipos, como la propia Namco nos confirmó, sino más: si te pasas el juego en nivel fácil, la CPU te dará a elegir entre «aviones normales» o «aviones extra» cuando vuelvas a jugar. Si juegas en nivel normal, habrá algunos aparatos diferentes en «aviones normales» y otros en «extra», e igualmente sucederá en el nivel difícil. Sin embargo, para tener acceso a una pantalla anteriormente superada, deberás completar el juego en nivel «normal» o «difícil», y puedes apostar a que eso te llevará tiempo... Puede parecer un poco complicado, pero no te preocupes. Tú limítate a matar malos y lo irás entendiendo.

Ace Combat 2 es, en definitiva, un título de infinitas posibilidades: más que largo, larguísimo (y cuando lo acabes, puedes mejorar tiempos), de una calidad excelente (hablamos de Namco, por favor), jugable como ninguno en su estilo y capaz de llevar tu nivel de adrenalina a cotas desconocidas por el género humano. Aunque la falta de *split screen* y de algunas armas nuevas nos obliguen a bajarle nota, es el mejor simulador de vuelo que verás en mucho tiempo.





Alternativas...

Raging Skies	5/10	
Top Gun	4/10	
Air Combat	6/10	
Independence Day	4/10	PSM8

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Muy, muy mejoradas 8	■ ACCIÓN	Hiperadrenalinavertiginosa 10
■ SONIDO	Punteos, efectos, punteos 7	■ PRESENTACIÓN	Inmejorable 10
■ ADICTIVIDAD	Niveles enormes 9	■ ORIGINALIDAD	Multitud de opciones 8

Cualquier simulador de vuelo debería tomar nota de lo que hay que tener: éste constituye el mejor ejemplo. Si no te importa jugar solo, puedes darle un 9. Es excelente.

8 sobre10

¡Suscr

a *PlayStation Magazine* y participa en

PlayStation Magazine 12

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

Recorte por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2 y Kurushi

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Número 10

¡SORTEO ESCAL... 10 JUEGOS C... NIGHTMARE ...

GOLPE ...RRAZO

...PRESENTE ...O DEL ...'M UP

ADEMÁS: Street Fighter E... Formula Karts Overboard! The Lost World

...appa ...pper

ANÁLISIS: Parappa the Rapper, All Star Soccer, Test Drive: Off Road, Ballblazer, Xevious 3D, Ray Storm, Namco Museum Vol 4

...Station más vendida del mundo

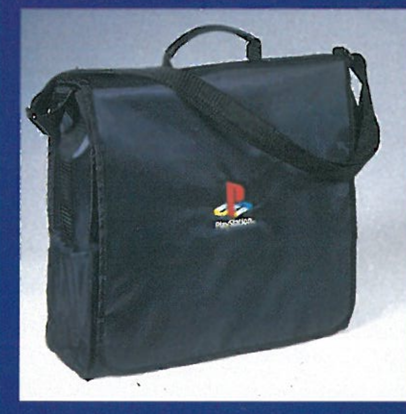
ríbete!

l sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Un juego completo de *PaRappa the Rapper* y una funda oficial de Sony PlayStation







Sorteo el 1 de enero de 1998

TOP SECRET

Este mes podrás conseguir todas las armas en *Life Force Tenka,* cambiar de armadura en *Castlevania* o pasearte cada uno de los niveles de *G-Police.* ¿Cómo que te parece poco? Calma, calma, hay para todos.

BUBSY 3D

He aquí unos códigos para el conocido título en 3-D de Proein. Recuerda que debes introducir las claves en la pantalla de password.

Si quieres obtener 99 vidas introduce la clave
XMUCHOLIFE

Selección de nivel
XLVLCHTMSB

Para obtener todos los cohetes
XTOOROKET

Desconocido 1
XDBUBLOCNC

Desconocido 2
XALLDBUGCR

LIFE FORCE TENKA

1) Para conseguir todas las armas pulsa pausa y aprieta L1. Sin soltarlo introduce: **TRIÁNGULO, R1, TRIÁNGULO, CUADRADO, R1, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO.**

2) Para seleccionar el nivel que quieras, pausa el juego y pulsa L2. Sin soltarlo introduce: **CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.**

CASTLEVANIA X

Para comenzar el juego con el 99% de suerte introduce **X - X ! V,,G**

Si quieres conseguir una nueva armadura:
AXEARMOR

También tienes la opción de jugar con Belmont. La clave es:
RICHTER

CROC

Para obtener un 84% de energía debes introducir:

Flecha derecha, flecha izquierda, flecha derecha, flecha abajo, flecha arriba, flecha arriba, flecha arriba, flecha derecha, flecha derecha, flecha izquierda, flecha izquierda, flecha derecha, flecha izquierda, flecha arriba, flecha derecha.
Cansa, ¿eh?






Peligro:
Animales sueltos.
CRASH BANDICOOT 2
CORTEX STRIKES BACK
MÁS ENLOQUECIDO QUE NUNCA.
NAUGHTY DOG
UNIVERSAL
Todo el PODER ○□△X en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
SONY
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



G-POLICE

O sea, ¿que tras leerte nuestro PlayTest sobre tan espectacular título, te largaste por piernas a la tienda más cercana y al llegar a casa caíste en la cuenta de que *PSM* te ofrece los códigos para cada uno de los niveles en la sección de trucos? Menuda suerte tienes. ¡Tú habrás nacido con estrella, chaval!

NIVEL 01) **MADAV**
NIVEL 02) **DOLMAN**
NIVEL 03) **SONAGAV**
NIVEL 04) **ACEDVF**
NIVEL 05) **JOJOGUN**
NIVEL 06) **WENS K I**
NIVEL 07) **SAEGGY**
NIVEL 08) **MAZMAN**
NIVEL 09) **DAZMAN**
NIVEL 10) **DELUCS**
NIVEL 11) **ANDOOOO**
NIVEL 12) **KIMBCHS**
NIVEL 13) **ANDYMAC**
NIVEL 14) **YERMAN**
NIVEL 15) **OLLIEB**
NIVEL 16) **THEYOLK**
NIVEL 17) **TONYMASH**
NIVEL 18) **ANDYCROW**
NIVEL 19) **BIONIC**
NIVEL 20) **TSLATER**
NIVEL 21) **IAINHOD**
NIVEL 22) **JONRITZ**
NIVEL 23) **CLAIREC**
NIVEL 24) **STEVEBOT**
NIVEL 25) **ANGUSF**
NIVEL 26) **EUANLEC**
NIVEL 27) **EDFIRE**
NIVEL 28) **STUBOMB**
NIVEL 29) **THONBOY**
NIVEL 30) **JIMMAC**
NIVEL 31) **PUGGER**
NIVEL 32) **ROSSCO**
NIVEL 33) **CAKEBOY**
NIVEL 34) **NIKNAK**
NIVEL 35) **SAGLORD**







NIGHTMARE CREATURES

Atención, contraseñas:

Nivel 02 **flecha arriba, círculo, triángulo, flecha izquierda, triángulo, cuadrado, X, círculo.**

Nivel 03 **flecha arriba, X, círculo, triángulo, triángulo, flecha abajo, cuadrado, flecha arriba.**

Nivel 04 **flecha arriba, cuadrado, triángulo, X, triángulo, cuadrado, flecha arriba, círculo.**

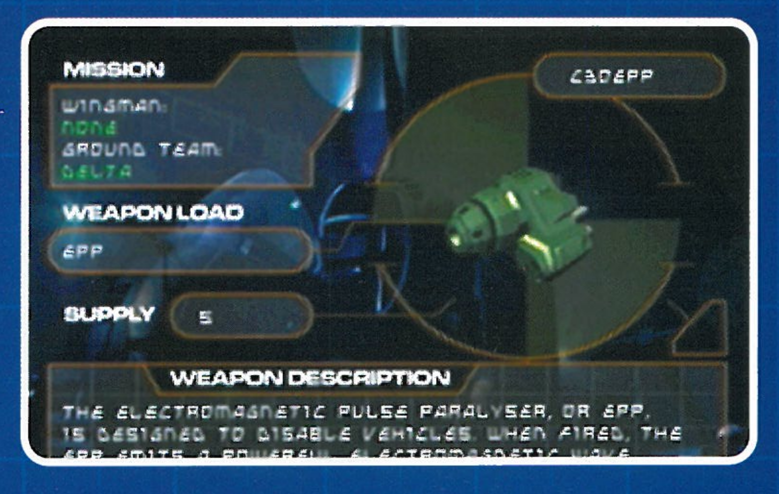
Nivel 07 **triángulo, flecha izquierda, triángulo, X, círculo, flecha izquierda, círculo, X.**

Nivel 08 **triángulo, flecha derecha, triángulo, flecha arriba, círculo, círculo, X, cuadrado.**

Nivel 09 **círculo, triángulo, triángulo, X, círculo, círculo, cuadrado, X.**

Nivel 10 **círculo, círculo, triángulo, flecha derecha, triángulo, flecha arriba, abajo, abajo.**





NEED FOR SPEED 2

¿No querías las claves para jugar con todos los coches?

INDIGO	**LYLZYP**
AUTOBÚS ESCOLAR	**BUSME**
LIMO	**LIMONE**
MINIBUS	**SEMINE**
VWBUG	**BUGME**
GVWVAN	**VANME**
TANQUE	**ARMINE**
CARRITO DE LOS HELADOS	**SNOWME**
T-REX	**TREXME**
CARRUAJE	**WAGOME**
AUDI 4	**QUATME**
ALGUNOS COCHES VIEJOS	**CITME**
VOLVO	**VOVME**
JEEP	**YJME**
MERCEDES BENZ	**BNZME**
MAZDA	**MAZME**
ATRAM	**TRAMME**
SORPRESA	**LCME**
CARRITO DE HOT DOGS TIPO A	**STDAME**
CARRITO DE HOT DOGS TIPO B	**STDBME**
CARRITO DE HOT DOGS TIPO C	**STDCME**

DRAGON BALL Z

Si introduces la clave que viene a continuación, podrás jugar con cinco personajes nuevos. ¿Te apuntas?

Flecha arriba, triángulo, flecha abajo, X, flecha izquierda, L1, flecha derecha, R1

IMPACT RACING

La munición infinita no se consigue así como así, muchacho. Será mejor que introduzcas este código en la pantalla de password:
LOADSOFSTUFF

Si lo que quieres es conseguir todas las armas:
ALL.TOOLEDVP

Para poder jugar en seis circuitos nuevos:
BONUS.LEVELS

¿Directo al final del nivel? Pues:
ENDGAMELEVEL

Y, por último, para seleccionar el nivel que quieras:
RABBITBADGER

RÓMPASE EN CASO
DE INCENDIO

ROSCO
MCQUEEN

LA COSA ESTÁ QUE ARDE

Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS

SONY

Exclusivo para PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

PlayStation

www.playstation-europe.com

ROSCO MCQUEEN
PAL
PlayStation™

TBWA



Por mucho que lo intentemos, resulta muy difícil describir con palabras la extraña brillantez de *PaRappa The Rapper*. Así que, para que veas lo considerados que somos, hemos decidido que disfrutes de este juego en tu casa con el CD del mes. Pero eso no es todo; también incluimos otras muchas demos excelentes. ¿Somos buenos o no?

PaRappa The Rapper

EDITOR	Sony
GÉNERO	Rap 'em up
PROGRAMA	Demo jugable

A estas alturas, seguro que ya habrás leído un montón de cosas sobre este pequeño personaje. A lo mejor eres un auténtico forofo suyo, de los que recortan todos sus dibujos y los pegan en un álbum (si es así, es posible que no estés en tus cabales). Pero nada es comparable a enfrentarse de verdad a *PaRappa The Rapper*. Si todavía no has tenido oportunidad de hacerlo, ahora es el momento.

La clave para jugar a *PaRappa The Rapper* radica en el tiempo, que es el que determina si eres un buen rapeador o no. Resulta complicado no distraerse con las payasadas de PaRappa, pero procura concentrarte en la barra tipo karaoke que aparece en la parte superior de la pantalla. Acompasa el ritmo con que pulsas los botones con el de los indicadores de dicha barra y muy pronto rapearás como el mejor.



[1] Sigue la barra para saber qué botón debes pulsar y en qué momento. [2] Por ahora la cosa va bien. [3] Un programa de cocina.

Controles

La cosa no puede ser más sencilla. Cada botón representa una parte concreta del rap. Tan sólo debes seguir la barra de karaoke que aparece en la parte superior de la pantalla y pulsar el botón correcto en el momento adecuado. Más claro, el agua.

Características adicionales

El juego completo se compone de seis niveles básicos, pero con un poco de maña puedes acceder a los niveles especiales para rapear a tu aire.

Información adicional

Cuando analizamos *PaRappa The Rapper* en *PSM* 10, nos pareció que, por su extraña originalidad, se merecía un ocho sobre diez. Es una buena compra.





[1] Aquí está la rana del *reggae*, Prince Flea Swallow. [2] Cocina rapera. [3] Autodefensa. [4] Katy Kat y Sunny Funny.

Net Yaroze

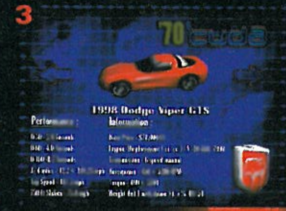
EDITOR	Sony
GÉNERO	Varias demos jugables
PROGRAMA	Demo

Al principio parecía que la Yaroze no iba a ser más que un juguetito caro. Sin embargo, parece ser que la gente le está pillando el gustillo a la máquina y los resultados son impresionantes. En este video de dos minutos puedes ver 12 ejemplos de juegos desarrollados en la Yaroze en el Reino Unido, Estados Unidos y Japón. Algunos son realmente buenos, incluyendo un espectacular juego de rol en 3-D y una aventura estupenda ejecutada en modo de alta resolución. Pronto podrás ver más.

Test Drive 4: The Challenge

■ EDITOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	Simulador de carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable





[1] El Dodge viene en dos modelos; rápido y muy rápido. [2,3] El juego está repleto de efectos y estadísticas.

Puede que a los más entendidos, el título *Test Drive* les evoque los grandes juegos de carreras para Commodore 64 y Amiga. Los fans del motor están de enhorabuena, ya que esta licencia de Accolade vuelve al candelero gracias al reciente lanzamiento de *Test Drive: Off Road* y la inminente aparición de *Test Drive 4: The Challenge*. Con *Test Drive 4* podrás conducir algunos de los mejores deportivos, como el Dodge Viper, el TVR Cerbera y el Corvette. En lugar de dar vueltas a un circuito, las carreras tienen lugar en carreteras reales, con tráfico urbano en ambas direcciones. Interesante. Para continuar en la carrera debes llegar a cada punto de control antes de que se te agote el tiempo. El juego lo ha desarrollado el mismo equipo que creó *Destruction Derby 2*, garantía donde las haya.

Nuestra demo exclusiva presenta una versión jugable de los primeros cuatro puntos de control de la pista Keswick, y puedes escoger entre dos vehículos, el Dodge Viper y el AC Cobra. Los creadores califican esta carrera de «fácil», aunque a nosotros no nos lo parece tanto. Al principio la cosa es sencilla, pero se complica cuando te toca sortear el tráfico rodado a gran velocidad.

Nuestra perspectiva preferida es la que sigue al vehículo, pero si prefieres una experiencia más adrenalítica, decídete por el enfoque desde el interior del coche. ¡Adelante!



[1] El favorito de cualquiera, el Dodge Viper. [2] Hay perspectivas de todos tipos.

■ Controles

← **Izquierda**

→ **Derecha**

✕ **Acelerador**

○ **Freno**

R1 **Cambio de ángulo**

■ Características adicionales

La versión final de *Test Drive 4* incluirá seis carreras y 17 coches.

■ Información adicional

Nos ha impresionado el aspecto de este juego, así que, en cuanto podamos, lo diseccionaremos para ti. De nada.

Ante todo, mucha calma

Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz un *reset* y cárgalos de nuevo en tu PlayStation.

Croc

■ EDITOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	Plataformas 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

Tras el gran éxito que supuso el lanzamiento de *Super Mario 64*, los juegos de plataformas en 3-D cobran energía de nuevo, y todas las compañías editoras compiten con ferozmente para destacar en este género. No todos funcionan, pero de vez en cuando aparece algún título decente. *Croc*, que está dirigido al público más joven, es un cocodrilo que se dedica a pasear por la Tierra de Gobbos rescatando criaturillas similares a ratas de las garras de unos malos terribles.

En esta demo dispones de unos minutos para investigar el primer nivel. Atención a las paredes, porque no abundan los asideros para que Croc pueda trepar a niveles superiores. De vez en cuando también encontrarás algunos troncos: si saltas sobre ellos descubrirás niveles inferiores infestados de criaturas. Cuando hayas encontrado la llave podrás abrir las puertas, meterte los Gobbos en la mochila y salir pitando.

■ Controles

← **Izquierda**

→ **Derecha**

↑ **Adelante**

↓ **Atrás**

✕ **Salto**

□ **Ataque**

○ **Giro 180º**

△ **Cambia enfoque**

L1 **Paso izquierda**

R1 **Paso derecha**

L2 **Ajuste de cámara**

R2 **Ajuste de cámara**

■ Características adicionales

Esta demo cubre el primer nivel del primer mundo de *Croc*, pero hay cinco niveles más. Si recoges a todos los Gobbos puedes acceder a un mundo especial, pero no esperes llegar sin un montón de práctica y mucha paciencia.



¿Qué puede ser más fácil que ir de paseo en busca de alguna que otra gema?

■ Información adicional

Tienes un análisis de *Croc* en las páginas 78 y 79, donde verás que lo puntuamos con un siete. Tiene algunos fallos, pero también los puntos a favor suficientes para calificarlo como uno de los mejores clones de *Mario* que han aparecido hasta la fecha.

Abe's Oddysee







[1] Con el tiempo podrás provocar algunas explosiones preciosas. [2] Asegúrate de agacharte cuando lances una granada a los Sligs, porque cuando explotan lo dejan todo hecho un asco. [3] Los niveles espirituales. [4] Esto no lo hagas. [5] En los niveles finales puedes utilizar los portales para cruzar las tierras con rapidez.

■ EDITOR	**New Software Center**
■ GÉNERO	**Plataformas 2-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

En esta demo tú eres Abe, un tipo verde y viscoso que se entera, por pura casualidad, de los planes existentes para convertir su raza entera en aperitivo dominguero. Durante tu epopeya eres objeto de interés de los malvados Sligs y deberás socorrer a tus compañeros en aras de la solidaridad. Para guiarte en tu camino debes prestar atención a las notas que te indican cómo ejecutar ciertos movimientos. La demo sólo te permite llegar a las afueras de las Granjas Hostiles, pero el juego completo es mucho más extenso, y podrás visitar templos, lunas y cordilleras.

■ Controles
A lo largo del primer nivel presta mucha atención a las pantallas de información, ya que contienen los secretos de algunas maniobras especiales que son vitales. Para empezar, aquí tienes los controles principales:

↑ Atravesar puertas
↓ Rodar como una pelota
← Izquierda
→ Derecha
△ Salto
R1 Correr
R2 Caminar de puntillas
L1 + L2 Canto/Atracción Slig/Slig explota bajo tu encanto

Mantén L1 y pulsa
△ Hola
○ Enfado
✕ Quédate aquí
□ Sígueme

Mantén L2 y pulsa
△ Silbido
○ Pedo
✕ Silbido 2
□ Risa

■ Características adicionales
Esta demo es una parte muy pequeña del juego, la versión completa de *Abe's Oddysee* es enorme. De las Granjas Hostiles pasas a los peñascos de Oddworld, antes de llegar a la Tierra de las Cabezas Grandes y otros lugares más extraños, si cabe.

■ Información adicional
En nuestro análisis premiamos a *Abe's Oddysee* con un nueve por ser uno de los mejores juegos de plataformas para PlayStation.

Deathtrap Dungeon

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo no jugable**

Tras el gran éxito cosechado por *Tomb Raider* de Proein, muchos se sorprenderán cuando sepan que *Deathtrap Dungeon*, un juego muy parecido, ha necesitado un proceso de desarrollo mucho más largo que el de su ilustre compañero. El juego, ambientado en un mundo fantástico, te enfrenta a algunas de las criaturas más terribles que se han visto en el entorno PlayStation, mientras te dedicas a explorar un mundo subterráneo.

■ Características adicionales
En el juego completo podrás elegir entre dos héroes diferentes para enfrentarte a los 16 niveles repletos de monstruos.

■ Información adicional
El juego aparecerá a principios del año que viene.

Bushido Blade

Bushido Blade encantará a los fans de la lucha.

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Juego de lucha 3-De**
■ PROGRAMA	**Demo no jugable**

Bushido Blade es un excelente juego de lucha samurái. Pero no lo confundas con *Soul Blade*, porque estamos hablando de auténtico 3-D, y los luchadores pueden huir unos de otros por unos escenarios enormes. Otra diferencia importante fue la decisión de SquareSoft de eliminar el sistema de barras de energía para que los golpes hirieran al jugador con todo realismo; un corte en la pierna hará que tu enemigo cojee, y una cuchillada en plena cara hará que caiga al suelo retorciéndose de dolor. Genial.

■ Características adicionales
Bushido Blade es el primer *beat 'em up* que hace uso de todo el potencial del pad analógico con un sistema de control único.

■ Información adicional
Todavía no hemos podido analizar una versión PAL acabada de *Bushido Blade*, pero en cuanto podamos tendréis más noticias.

EL MES QUE VIENE

Tomb Raider 2



Crash Bandicoot 2



Pandemonium 2



Colony Wars



Courier Crisis



¡¿Qué han visto tus ojos?! Cierto: una demo de *Tomb Raider 2*, probablemente el juego más deseado del mundo. Pero no te propases y atiende los consejos de tu médico de cabecera: para evitar calenturas, lo mejor es alternar la práctica del «larismo» con la de otras actividades no tan cardíacas. Así que, en el botiquín del mes que viene, prescribimos demos jugables de *Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Colony Wars* y *Courier Crisis*. Como se te ocurra quejarte...

PlayStation Magazine

En el CD

Game Over

«Si tú me dices ven lo dejo todoooo....»

Lara Croft estará también con nosotros el mes que viene. Culturízate leyendo nuestro PlayTest de Tomb Raider 2, el título más esperado del año, así en el cielo como en la tierra, y prueba la magnífica demo que incluimos. Sólo en la revista oficial de PlayStation Magazine.

Y además:

Pandemonium 2, Castlevania, Fighting Force, Rosco McQueen, Shadow Master ...

¡NÚMERO 7 YA A LA VENTA!

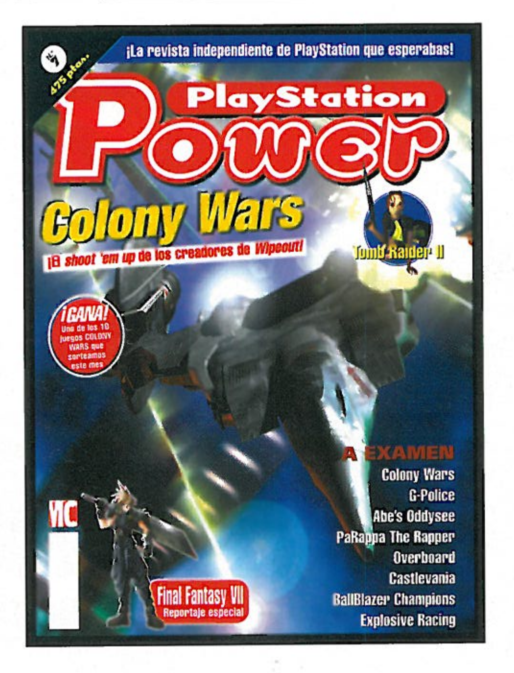


A EXAMEN
COLONY WARS ■ G-POLICE ■ ABE'S ODDYSEE ■ PARAPPA THE RAPPER ■ OVERBOARD ■ CASTLEVANIA ■ BALLBLAZER CHAMPIONS ■ EXPLOSIVE RACING

TOMA DE CONTACTO
DUKE NUKEM 3D ■ TOMB RAIDER 2 ■ FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

FINAL FANTASY VII
POR FIN ENTRE NOSOTROS EL TAN ESPERADO JUEGO DE SONY

CARLOS ULLOA, UN ESPAÑOL QUE TRIUNFA EN LA SEDE DE PSYGNOSIS EN INGLATERRA



Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid
(91) 372 87 80

Barcelona
(93) 417 90 66

WORLD GAMES

START GAMES

E-MAIL
JJSAN@ARRAKIS.ES

COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS

96-5393475

RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA

970.59.59.65 TLF

Cambio de juegos x 1.000 pts
PSX - SATURN - N-64

Cambio de juegos x 1.000 pts
MEGADRIVE . NINTENDO

ENVIOS EN 24 HRS

ATENCION AL CLIENTE DE 9.00 A 23.00 INCLUIDO DOMINGOS Y FESTIVOS

TUS TIENDAS START GAMES EN

C/JUAN CARLOS I,47	BONO GUARNER,10	CRISTOBAL SANZ,26
JUNTO PLZA CASTELAR	JUNTO ESTACION RENFE	FAX-96-5389189
ELDA (ALICANTE)	ALICANTE	ELCHE (ALICANTE)

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE ULTIMA GENERACION







ESPECIALISTAS EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

NOVEDADES EN PSX Y N64
IMPORTACION Y PAL VERSION

OFERTAS EN MATERIAL IMPORTACION
U.S.A. - TOKIO - HONK KONG

COMPRA-VENTA-CAMBIO
-PARA VENDER A UN BUEN PRECIO
-PARA COMPRAR CON GARANTIA

SERVIMOS A TODA ESPAÑA
ENTREGA 24 HORAS

ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS
LO MAS EXPLOSIVO PARA TU MAQUINA

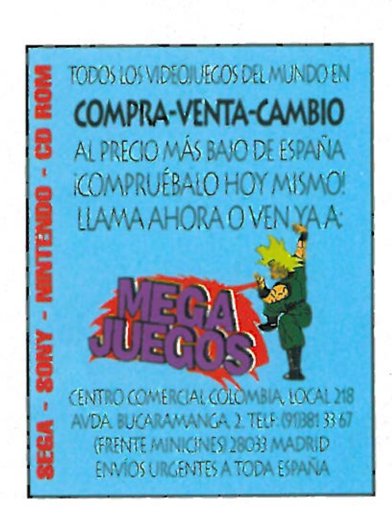
CLUB I-MAN
HAZTE SOCIO DEL CLUB MAS ESPECIALIZADO

PRUEBA INTERNET
POR 300 PTS LA MEDIA HORA
DESCUBRE LO ULTIMO DE LA RED

AMPLIACIONES PSX
MODIFICACIONES Y HARDWARE
(GARANTIZADO)

I-MAN TEL. (93) 443 85 97 FAX (93) 443 80 06 - C/PARLAMENTO, 31 - 08015 BARCELONA E-MAIL iman@arrakis.es





Pon a prueba tu consola...

Enfréntate a los dos nuevos retos



Acepta el desafío de las mejores Aventuras









Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 556 28 02
Fax: 556 28 35